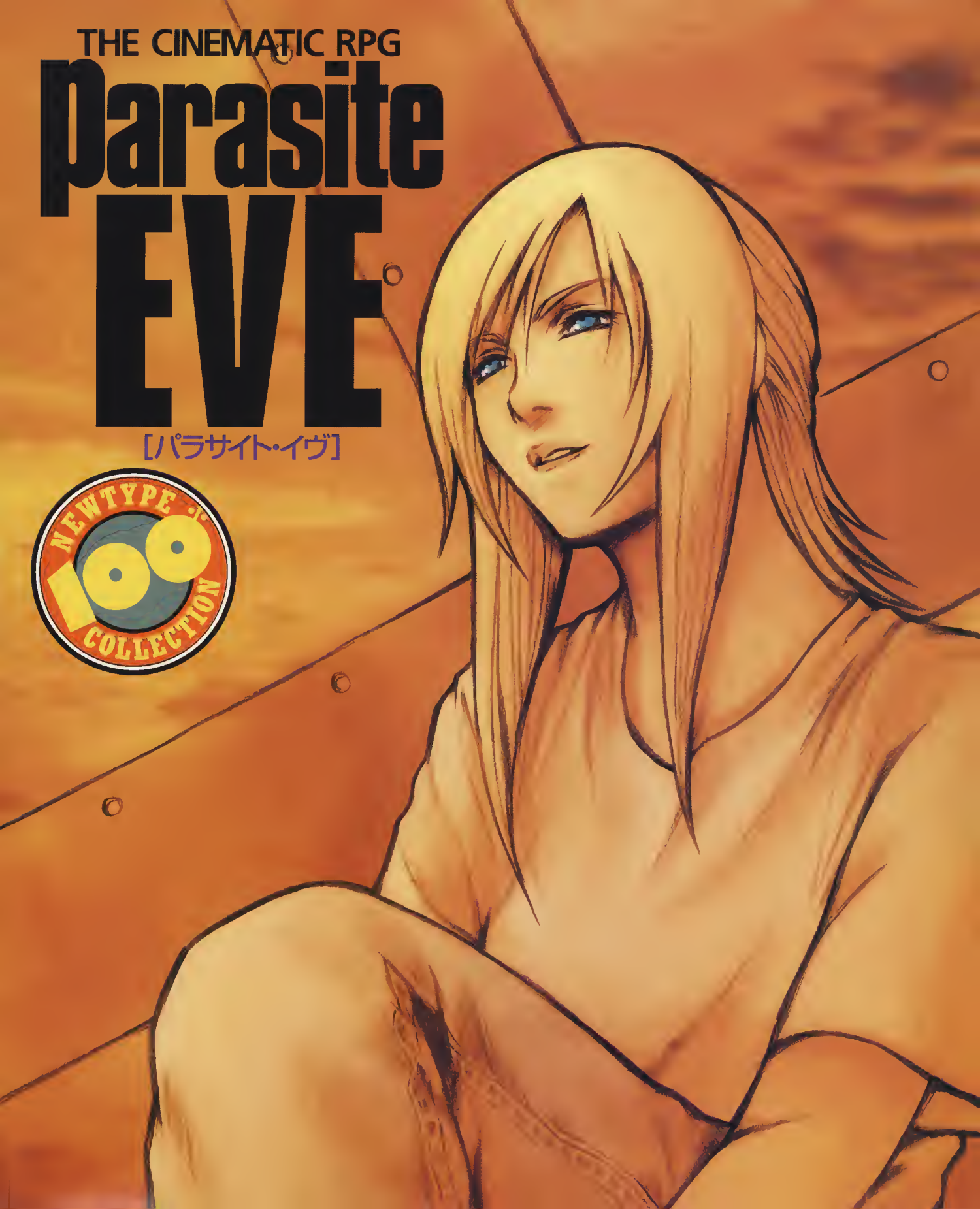
THE CINEMATIC RPG

Parasite EVE

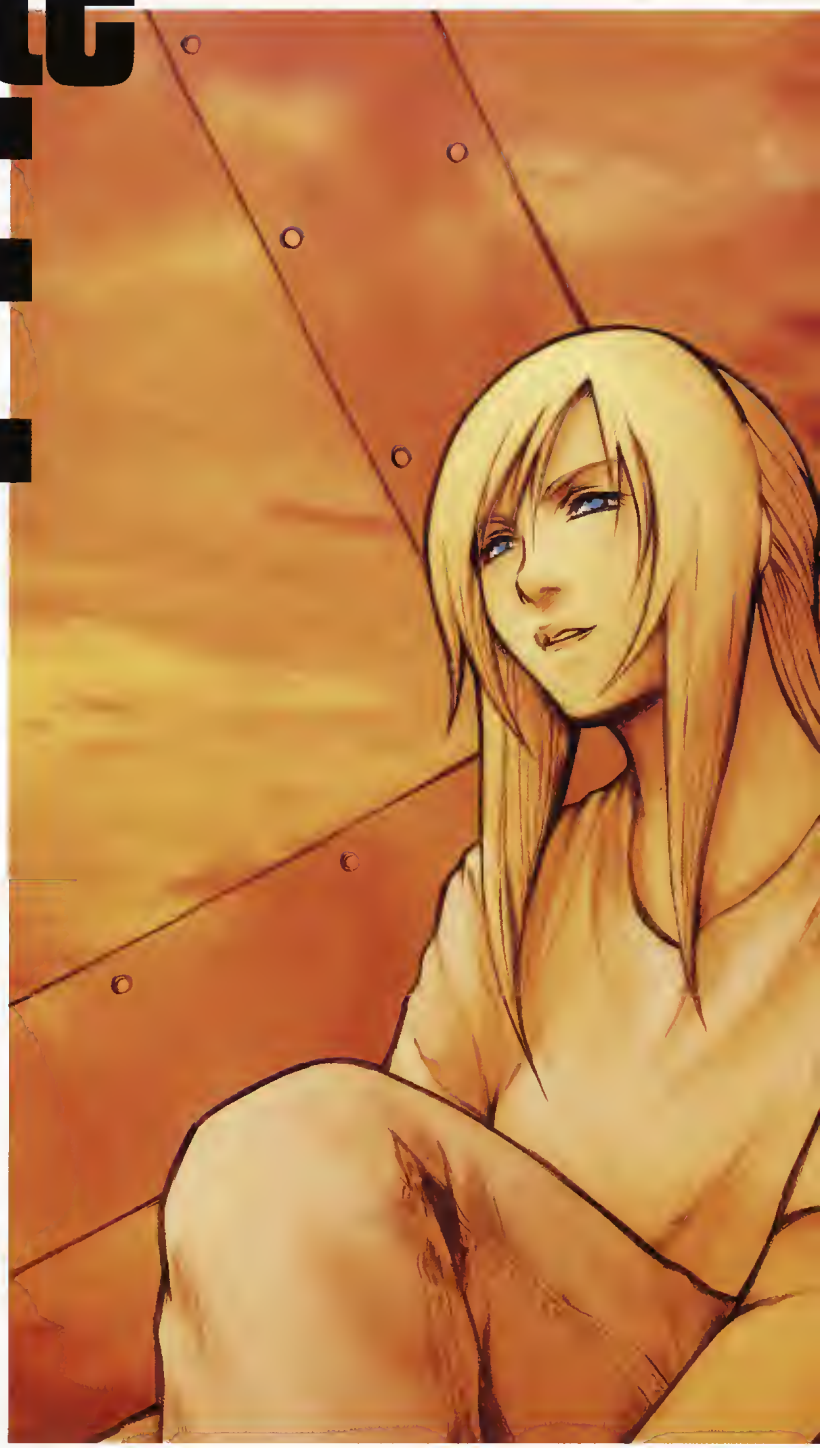
[パラサイト・イヴ]

NEWTYPE 100 COLLECTION



THE CINEMATIC RPG

parasite EVE



CONTENTS

IMAGE CG	2
ILLUSTRATION	18
CG CHARACTER	34
MOVIE&STORY	38
NEO MITOCHONDRIA CREATURES	56
•Aya's Special	66
WEAPON/ARMOR/ITEM CG	68
MAP DESIGN PART1	70
CONTE	81
MAP DESIGN PART2	105
STAFF INTERVIEW	
•TETSUYA NOMURA	110
•CG SUPERVISOR	112
•HIRONOBU SAKAGUCHI	116
BOOK/CD/GOODS	118
STAFF OF "parasite EVE"	119

IMAGE CG

[parasite eve]

[p a r a s i t e e v e]
パラサイト イヴ
™

Aya on the Brooklyn Bridge

Rockefeller Center

China Town

Aya and Eve in the Central Park

VS Kerberos

Helicopter take off

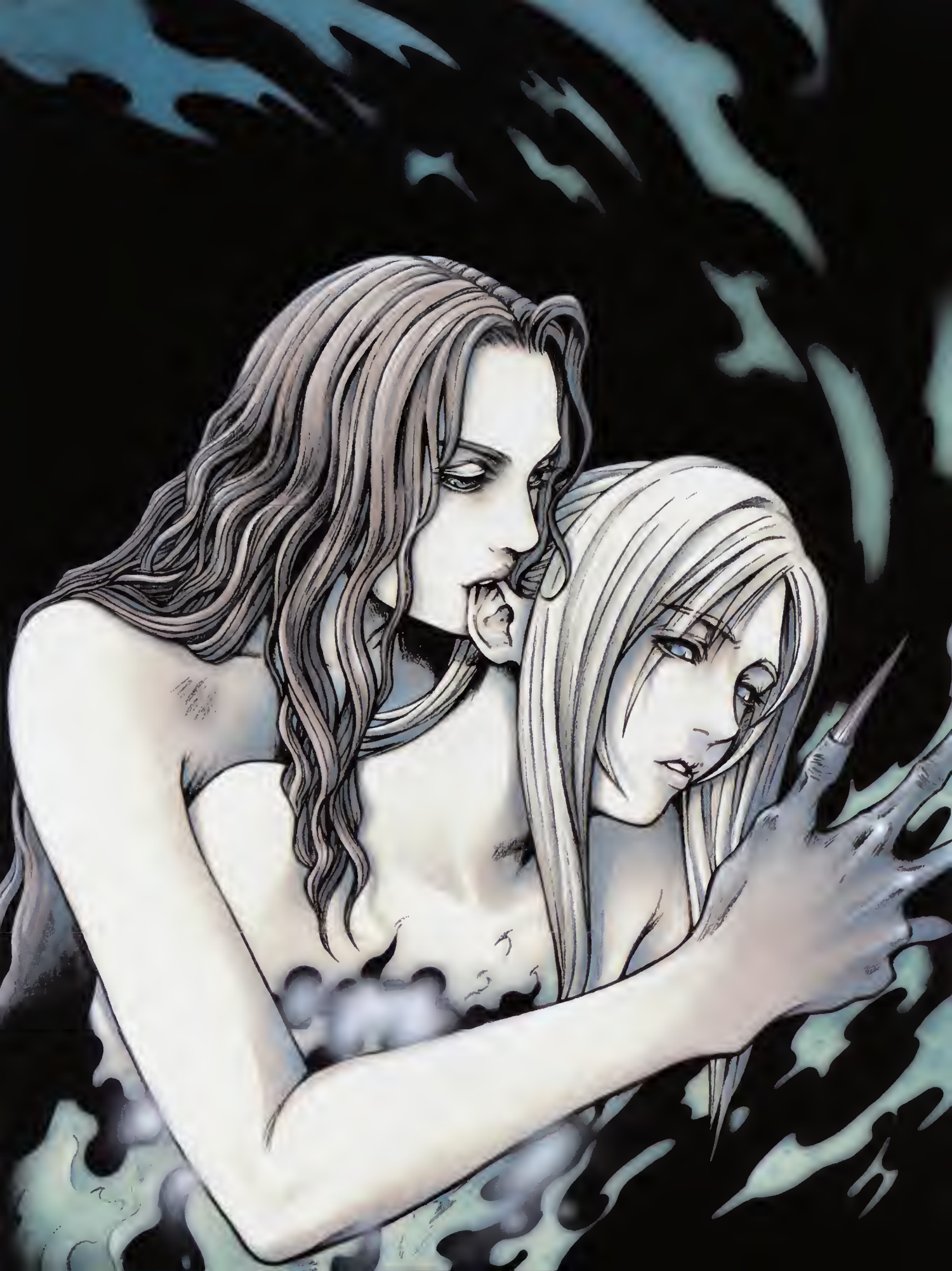
VS T-REX

Eve in the Carnegie Hall

[parasite eve]
パラサイト・イヴ
™

ILLUSTRATION

[parasite eve]
パラサイト・イヴ
™



Aya Brea

アヤ・ブレア。25歳。ニューヨーク市警17分署の新米刑事。人類に対し反乱を起こしたミトコンドリア「Eve」に対抗する力をもつ唯一の存在。金髪ショートヘアと青い瞳がチャームポイント。

[parasite eve]
パラサイト・イヴ
™

[a s i t e e v e]
パラサイト・イヴ
™

A
Happy
New
Year

Merry
X'mas!!

Ben Dollis

ベン・ドリス。8歳。ダニエルの一人息子。父親と二人で暮らすやんちゃな少年。

Daniel "Bo" Dollis

ダニエル“Bo”ドリス。42歳。Ayaの先輩にあたる、17分署のベテラン熱血刑事。

[parasite eve] パラサイト・イヴ

Douglas Baker

ダグラス・ベイカー。Ayaとダニエルの上司。見た目は恐いが話の分かる人物。

Torres Owens

トーレス・オーエンス。17分署武器管理部の主任。武器の取り扱いには非常に厳しい。

Wayne Garcia

ウェイン・ガルシア。17分署武器管理部に所属する、少々お調子者のガンマニア。

Kunihiko Maeda

前田邦彦。35歳。日本からやってきた科学者。優秀だが、興味のないことには無頓着。

Hans Klamp

ハンズ・クランプ。アメリカ自然史博物館の科学者。「Ｅｖｅ」に深く関与している。

Melissa Pearce

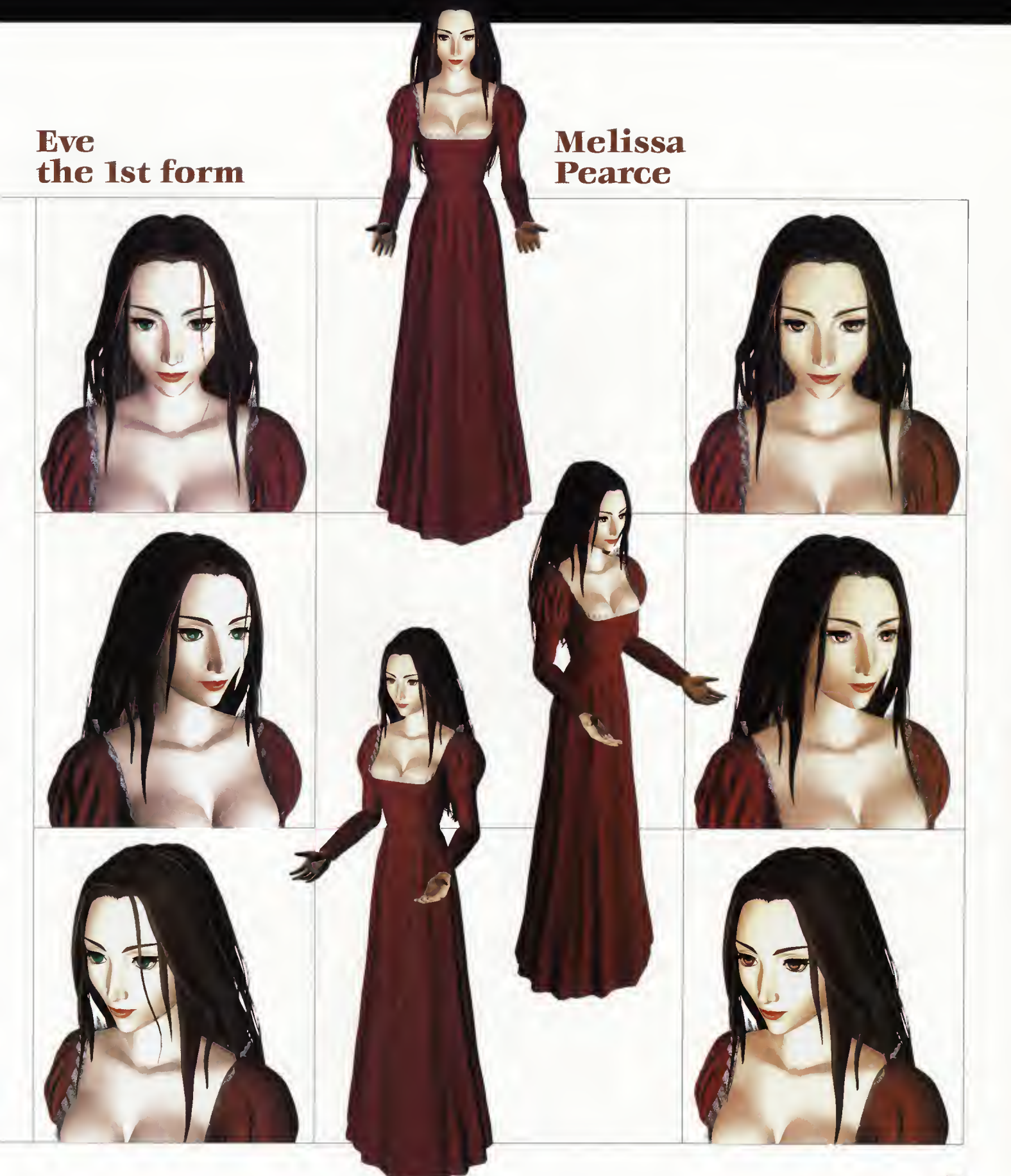
メリッサ・ピアス。女優。オペラ公演の最中、Eveに体を乗っ取られてしまう。

[parasite eve]
パラサイト・イヴ

CG CHARACTER

Aya Brea

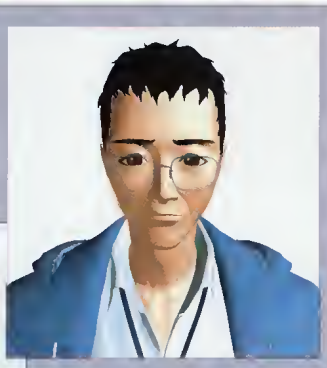
Eve
the 1st form



Melissa
Pearce

Daniel "Bo" Dollis

Kunihiko Maeda



Eve the 2nd form

MOVIE & STORY

聖夜から始まった6日間に及ぶ戦慄のドラマを全32のムービーシーンで再上映。

DAY1
RESONANCE
共鳴

●ストーリー

1997年12月24日、アメリカ・ニューヨーク。その日、ニューヨーク市警17分署の新人刑事Aya Breaは、オペラ観劇のため知人の男性とカーネギー・ホールを訪れていた。

だが、劇場内に足を踏み入れた彼女を予期せぬ惨劇が襲う。何と主演女優メリッサ・ピアスのソプラノ独唱が始まるとともに、舞台上の役者、そして客席の人々が次々に発火したのだ。惨劇の張本人がメリッサであることを知ったAyaは銃を片手に舞台上へ。そこでメリッサの体内で覚醒した「進化したミトコンドリア」＝Eveと接触、戦いを強いられることになる。

やがてEveは謎の言葉を残して逃走するが、この日の出来事はこれから始まる悪夢の6日間のプロローグでしかなかった…。

舞い散る雪の中にたたずむ自由の女神像を皮切りに、ブルックリン・ブリッジ、ロックフェラー・センターなどニューヨークを代表するロケーションが、平穏な聖夜を象徴するように映し出されていく。

FMV1 [デモ]

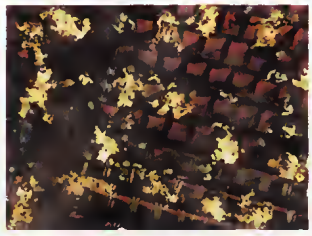
FMV2 [オープニング]

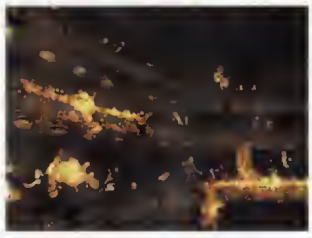
上のデモに続き、最初の舞台となるカーネギー・ホールの外観が登場。ホール前を行き交う車と通行人のリアルな動きは実写さながら。この映像クオリティが本作のスタンダードとなった。

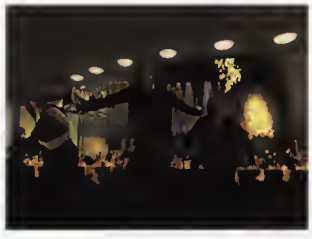
FMV: ＦＭＶ：フルモーションビデオの略で、ゲーム中に使われるＣＧムービーのこと。映画のＣＧムービーは実写をもとに合成して作られることが多いが、本作のムービーはすべてＣＧによるもの。１コマ１コマ見るものすべてが、最低でも10人以上の手を経て作られている。

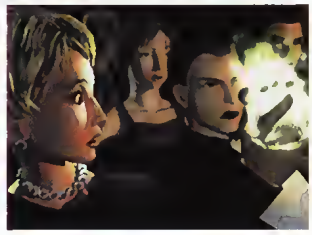
FMV3 [オペラ劇場内部]

オペラ上演中、客席にAyaの姿を見つけたメリッサ（Eve）の瞳が緑色に変わり、一瞬にして劇場内は炎の海に。個々にモーションキャプチャーされた群衆の動きが緊迫感を倍増させる。



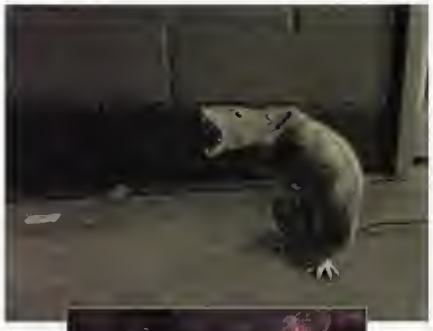






FMV4 [ラット変身]

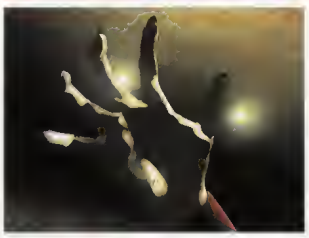
ホール地下に棲みついていたネズミが、EveのDNA操作を受けてNMC（ネオ・ミトコンドリア・クリーチャーズ）に変貌。NMC誕生の経緯を説明するためのシーンでもある。アップになった際のネズミのリアルな毛の質感は、ハリウッドの映像技術ならでは。

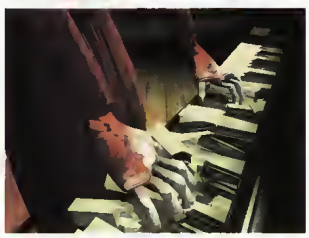


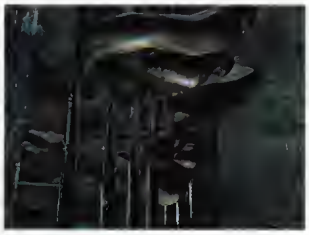
DAY1

ホール地下のレッスンルームで、メリッサの精神・肉体を完全に支配したEveが、第2形態への進化＝変貌を果たすシーン。原型をとどめぬ下半身は、液状物体が途中で固まってしまったイメージから生まれた。

FMV5 [メリッサEveへ変身]



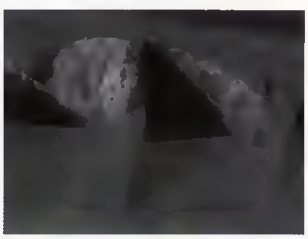


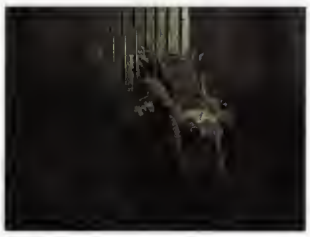


FMV6 [アリゲーター変身]

ホール地下から下水道へと逃走するEveが、液状化能力によって目の前の鉄柵をすり抜ける。画面に波紋が広がるような水のエフェクト、キャラの液状化の演出がSF映画を思わせる。

逃走したEveと入れ替わるように水面下から姿を現わすNMC・アリゲーター。ワニの原型をほとんどとどめない頭部やヌメヌメした皮膚の質感が、不気味な雰囲気を醸し出している。



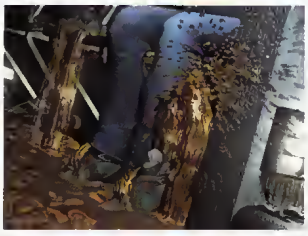
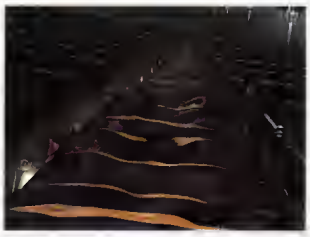


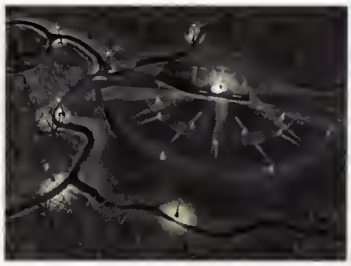
DAY2
FUSION
融合

●ストーリー

悪夢のクリスマス・イヴの翌朝。いつも通り17分署に出勤してきたAyaは、昨夜の事件についての記者会見に出席することになった。しかしAyaはその席で口止めされていたEveの存在をマスコミに明言。さらにそれを見透かしたように、謎の人物から「事件の張本人はミトコンドリアである」との電話がかかってくる。

Ayaは昨晩Eveが言った言葉と電話のメッセージの関連を調べるべく、アメリカ自然史博物館へ。だが協力を期待したハンス・クランプ博士からは明確な解答を得られずじまい。釈然としないまま17分署へ戻るAyaたちだったが、そこへ「Eveがセントラル・パークに現われた」との新情報を伝える緊急無線が飛び込んできた。



FMV7
【ステージ上の巨大スライム】

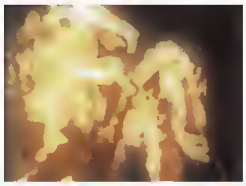
セントラル・パークの野外劇場に集まった多くの観客たち。だが、ミトコンドリア時代の到来を告げるEveに呼応するように、彼らは次々溶解。やがて巨大なスライムと化していく。

FMV9 [馬車＃2]

Eveの猛攻をしのぎ、これを撃破したAya。だが炎上する馬が転倒し２人を乗せた馬車はバランスを崩して橋に激突。その衝撃でAyaは気を失ってしまう。Ayaの運命は…。

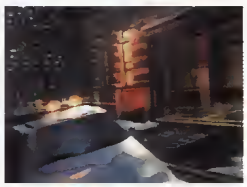
FMV8 [馬車＃1]

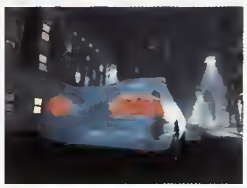
パーク出口でEveに誘われるままに馬車に同乗したAya。次の瞬間、馬の発火を合図に馬車は暴走を開始する。Ayaの目線の先には、不敵な笑みを浮かべるEveの姿があった…。



FMV7.5 [パトカー出動]

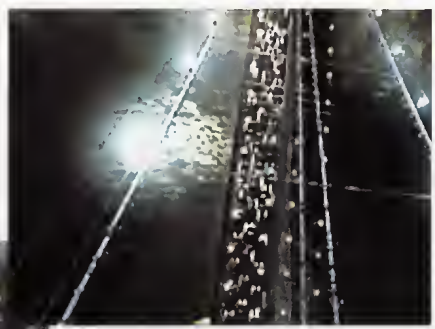
ダニエルの息子ベンと元妻ロレーンが、野外劇場のコンサートへ出かけていることを知ったAyaたちが、パトカーでセントラル・パークへ急行。タイヤのきしむ音が夜の静寂を打ち破る。





FMV10 [ブルックリンブリッジ避難シーン]

セントラル・パークでの惨劇の報告を受けた17分署は、ついにN.Y.市民に避難命令を発令。島外につづくブルックリン・ブリッジでは大渋滞が発生し、街はゴーストタウンと化した。

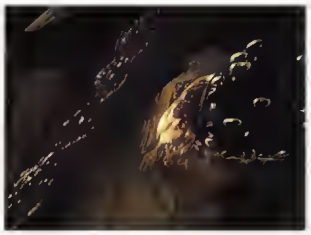


DAY3 SELECTION 淘汰

●ストーリー

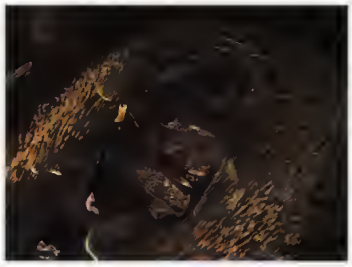
Eveとの馬車上での戦い後、行方が分からなくなっていたAyaは、日本からやってきた科学者・前田邦彦によって、ソーホーのとある民家に保護されていた。そこでAyaは、前田から日本で起きたミトコンドリア反乱事件について聞き、Eveの恐るべき真の目的を知る。

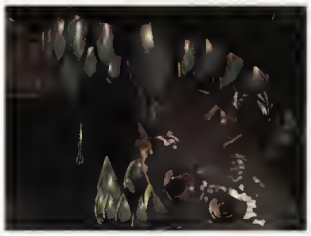
翌朝、前田の希望でクランプ博士の研究室を訪れたAyaたちは、Eveの細胞に関する実験を開始。だがそこにクランプが現われ、一行は研究室を追い出される。実験結果から自分の体の秘密を知り困惑するAya、クランプの不可解な言動に憤るダニエル、そして前田を乗せたバトカーは一路17分署へ。そんな3人の目に飛び込んできたのは、Eveの襲撃を受けて荒れ果てた17分署の姿だった。



FMV13 [シーバの変身]

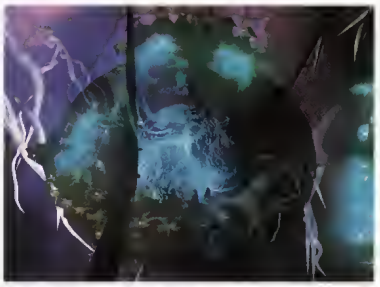
突如、何かに取りつかれたように苦しみだした警察犬シーバを追うベン。たがシーバはEveのDNA操作を受け、やがて3つの頭部を持つNMCケルベロスに変身。ベンの身を案じてやってきたベイカー、そしてAyaに邪悪な牙を向けていく。

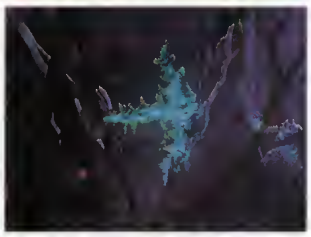




FMV11 [Eve vs 前田の細胞]

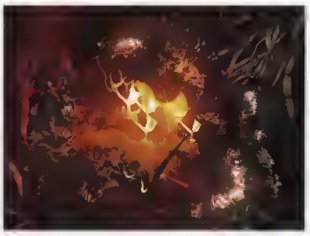
前田が自分の細胞片を使ってEve細胞の実験を開始。電子顕微鏡で覗いたミクロの世界では、Eve細胞のミトコンドリアが前田の細胞核を取り込み、支配下においてしまっていた。

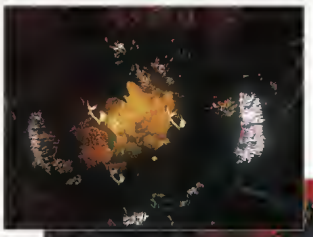




FMV12 [Eve vs Ayaの細胞]

唯一、Eveに対抗しうる「見えない力」に不安を抱くAyaが、自身の細胞を使っての実験を前田に懇願。電子顕微鏡に映ったのは、Eve細胞のミトコンドリアを寄せ付けぬAya細胞の姿。AyaがなぜEveの炎にさらされないかが、これで判明する。





DAY4
CONCEPTION
受胎

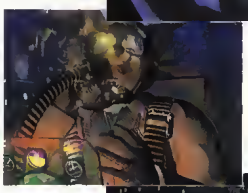
●ストーリー

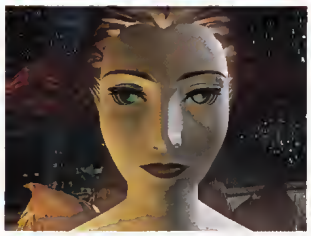
ケルベロス撃破によって、壊滅の危機を逃れた17分署。その翌日、Eveが完全なるミトコンドリア生物を誕生させるため人工精子を狙っていることを知ったAyaは、部長代行のダニエルを署に残して、前田とともに聖フランシス病院へ向かう。

だがEveはすでに病院に侵入し、内部はNMCの巣窟と化していた。さまざまな妨害を乗り越え先を急ぐAyaは、ついに屋上でEveを発見。しかしすでに人工精子を入手していたEveは、恐るべき置き土産を残してまたもやAyaの前から姿を消してしまう。その置き土産、炎上落下してくる戦闘機を間一髪回避したAyaは、駆けつけたダニエル、前田と合流。17分署でクランプとメリッサの意外な関係を知ることになる。

FMV15 [コクピット内部]

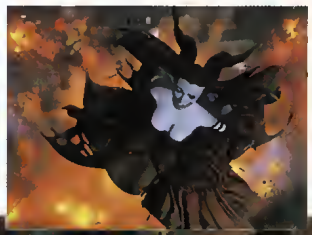
聖フランシス病院屋上にEveの姿を発見した偵察隊。だが、それに気づいたEveが機内のパイロットを発火させる。制御不能となったジェット機は別の機に衝突、また新たな犠牲者が。





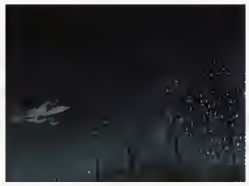
FMV16 [ジェット機爆発]

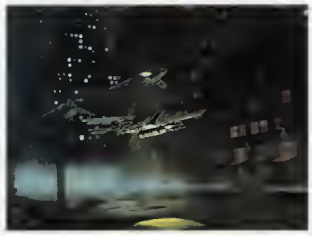
衝突・大破したジェット機が、屋上に取り残されたAyaめがけて急速落下。爆発・炎上する病院の屋上を背にEveが上空へ離脱していく。Ayaの回避の成否によって一部絵が異なる。

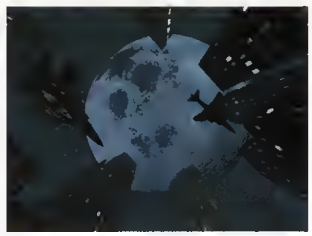


FMV14 [戦闘機出撃]

巨大スライムと化し、いずこへか消滅した野外劇場の観客たち。彼らを捜索すべく米海軍がついに動き出す。月明かりに浮かぶ摩天楼へ向けて、2機のジェット機が飛び立っていくが……。







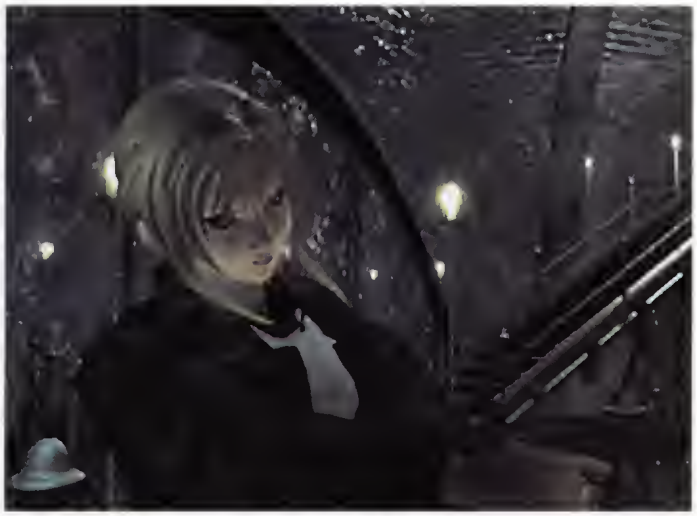
DAY5
LIBERATION
解放

●ストーリー

Eveの人工精子入手を止められなかったAyaたちは、次に完全体誕生を阻止するべく、3方向に分かれてマンハッタン大捜索を展開。やがてチャイナタウンでEveの痕跡を発見したAyaは、マンホールから下水道に降り立ち、セントラル・パークで見た巨大スライムを追って地下鉄へ侵入。ついにその最終目的地かアメリカ自然史博物館であることを突き止める。

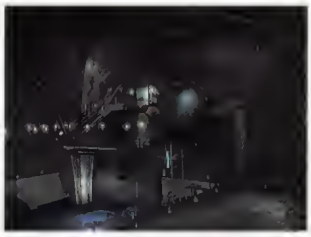
今まで以上の危険を感じながらも、単身博物館内に足を踏み入れるAya。だが館内捜索の途中、研究室に立ち寄った彼女を今回の事件の黒幕・クランプが襲う。間一髪、ダニエルによって危機を救われたAyaに、クランプはEveとの共謀による「完全体誕生計画」の全貌を明言。その直後、彼はEveの業火に焼かれて絶命する。

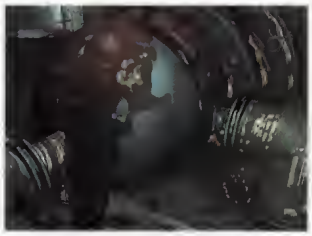
気を取り直し、博物館の最上階へと急ぐAya。その目の前に現われたのは、待望の娘を身籠り、妖しげな微笑みを浮かべるEveだった。しかしEveは、突如ストリートに出現した謎の巨大生物の手に抱かれ、またしても逃走。博物館近くの路上から、暴走する巨大生物を見上げるAyaたち。そこへ1機のヘリが近づいてくる。

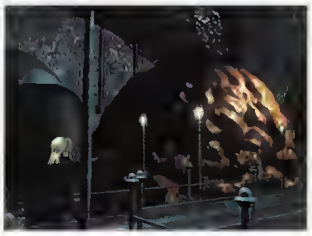


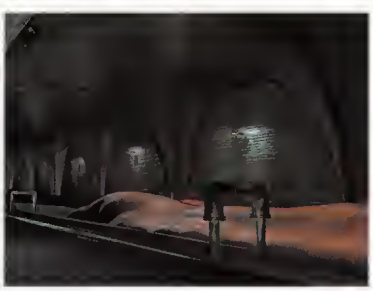
FMV17 [下水道のスライム]

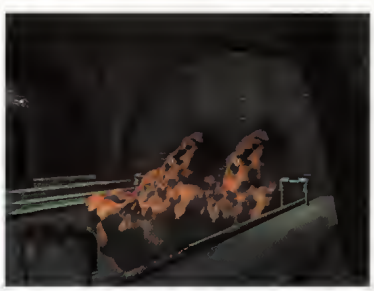
下水道奥の貯水場にやってきたAyaは、セントラル・パークで消えたスライム（観客）を発見。スライムは彼女の存在に気づいたのか、やがて巨大な固まりとなって水中に消えていく。







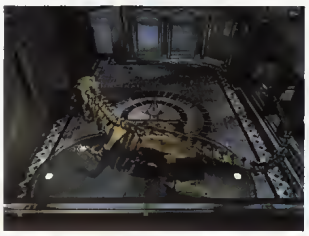


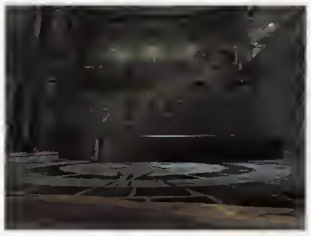


貯水場に滞留するスライムを排除すべく、Ayaは制御室のポンプを操作して大量の水を放出。それに押し出されるように、スライムは最終目的地へ向かって地下水路を流れていく。

FMV18 [T-REX復活]

博物館１Ｆに展示されていたT-REXの化石標本に、どこからともなく流れてきたスライムが付着。Eveの力によって、史上最強の肉食恐竜もNMC化。唸りを上げて暴れ始める！





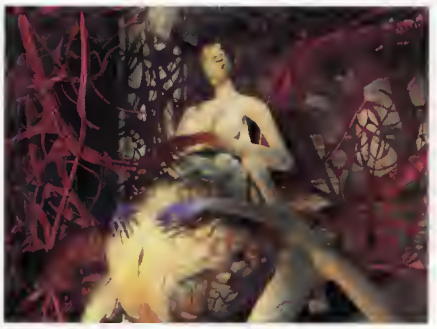
復活したT-REXを倒し、再びEveのいる最上階をめざすAya。その時、不気味な地鳴りとともに地震が発生。館内の化石標本や展示物が音を立てて次々崩れ始める。これもEveの力、もしくは何か不吉な兆候なのか。

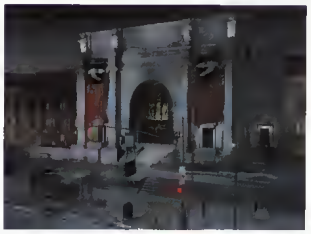
FMV19 [地震]

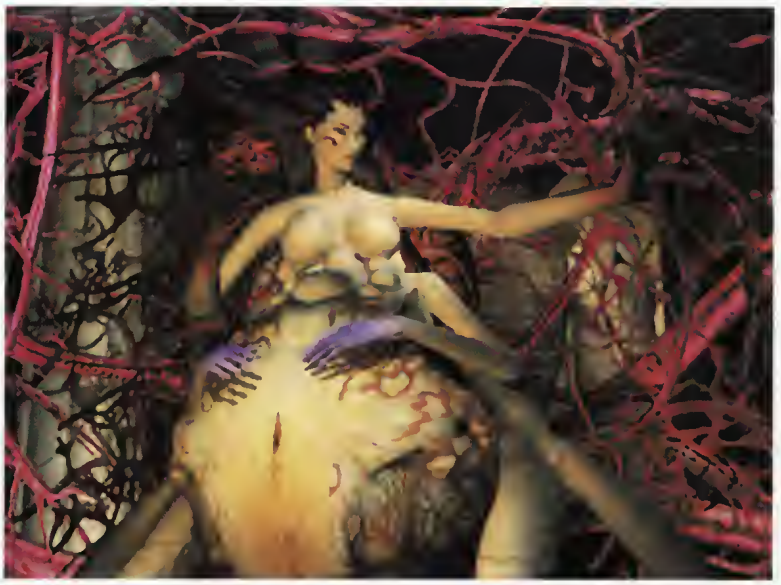
DAY5

FMV20 [博物館前の巨大スライム]

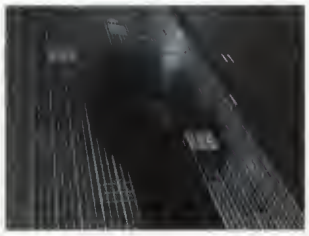
博物館最上階でついにEveを発見したAya。だがEveはすでに受胎に成功し、完全体を身籠っていた。銃を構えるAyaに、Eveは胎内の子供を起こさぬよう静かにしろと促す。

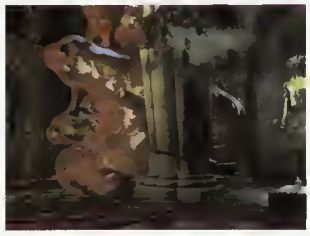


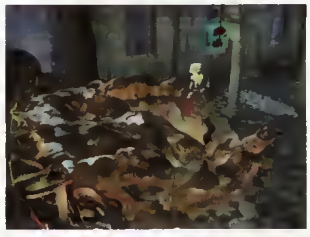


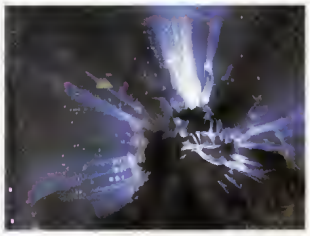


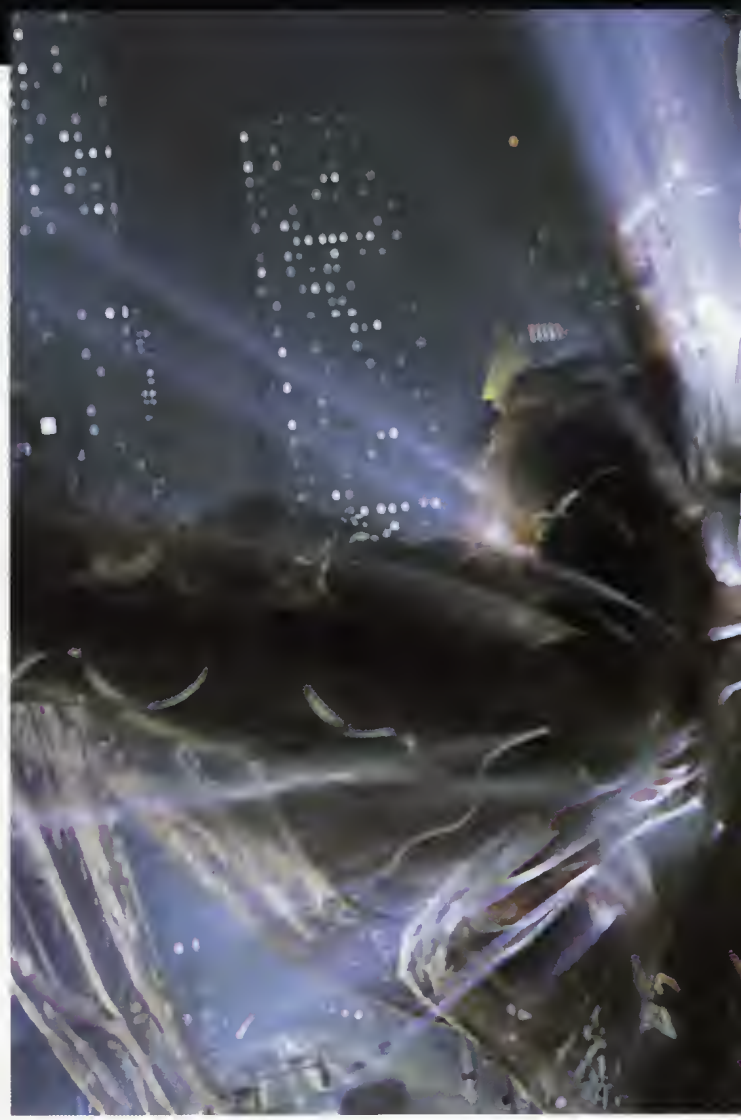
人工精子を奪ってから1日しかたっていないにもかかわらず、Eveの腹部は出産間近の妊婦のように膨らんでいた。悪夢の光景に引き寄せられるように、AyaはEveに近づくが…。

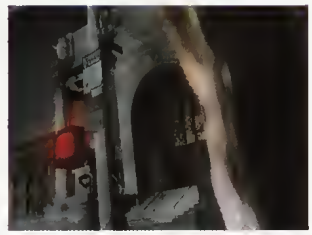




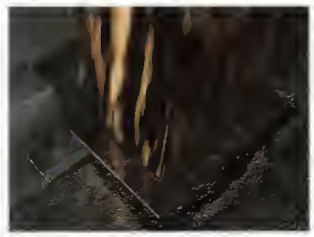


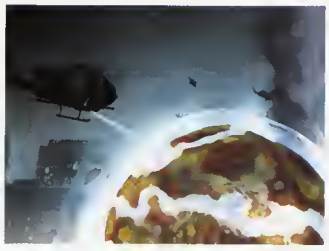






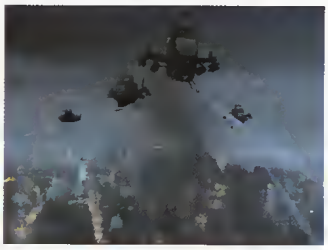
AyaがEveの目の前まで来た瞬間，突如ストリートのマンホールから大量のスライムが噴出し、やがて巨大生物を形成。Eveを懐に抱えながらマンハッタンの街中を暴走し始める。

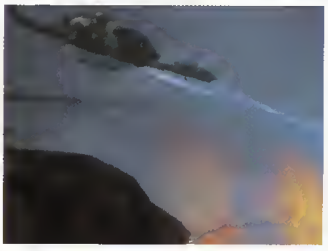




FMV22 [巨大スライム攻撃]

ストリートを進む巨大生物に接近する戦闘ヘリ部隊。それを察知した巨大生物は球形物体に変形。ヘリのサーチライトに照らされた物体の内部には、怪しくうごめく胎児らしき姿が。

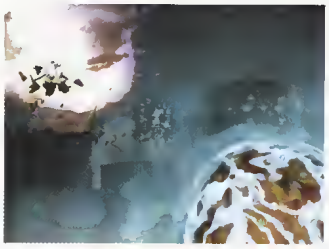


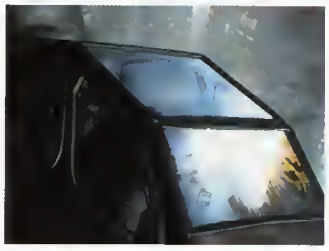


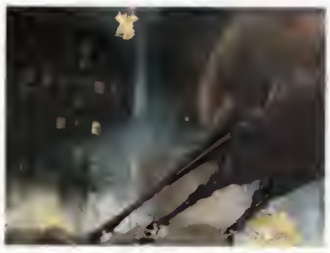
FMV21 [戦闘開始]

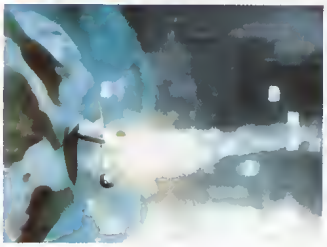
巨大生物出現の報を受け、事態を重く見た大統領がついに海軍に攻撃命令を下した。空母ニミッツほか海軍の艦隊がマンハッタンに向け進軍を開始。いよいよ最終決戦の火蓋が切られる。

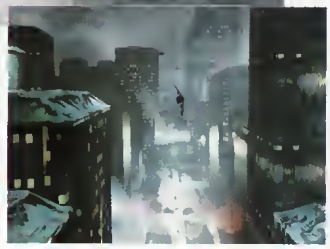
DAY5





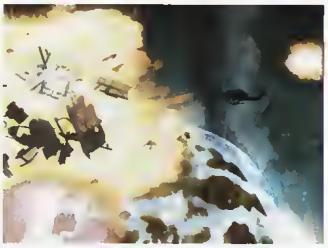


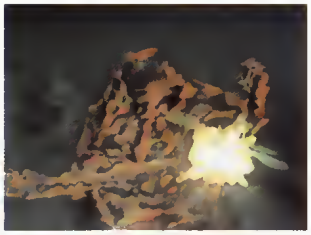
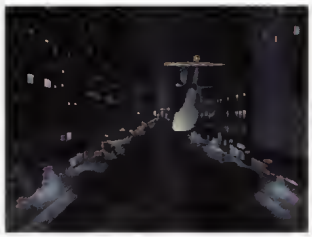




FMV23 [反撃]

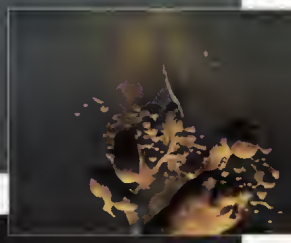
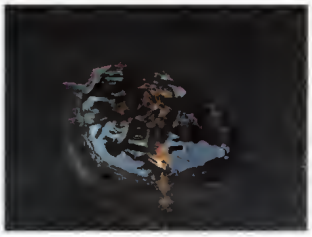
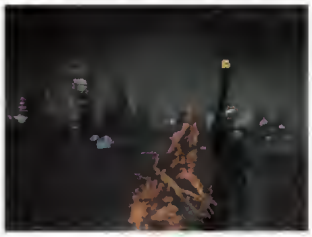
球形物体への総攻撃がついに始まった。たが物体を覆う膜にミサイルが弾き返され、ダメージを与えられない。逆に物体から発射される幾筋もの光線によってヘリか次々撃墜されてしまう。

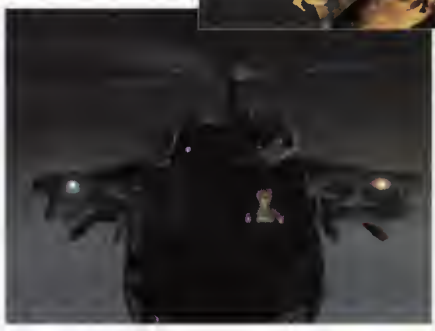


FMV24 [ヘリ出動～巨大スライムの死]

巨大生物壊滅作戦に光明を見出せない海軍は、Ayaに作戦への協力を要請。Ayaは、時限式弾を搭載した戦闘ヘリに乗り込み、護衛ヘリとともに巨大生物のいる自由の女神へ向けて飛び立つ。途中、巨大生物の発火攻撃を受けて次々撃墜されていく護衛ヘリ。彼らはAyaの盾となるべく、死を覚悟して同行していたのだ。悲しみと怒りを胸に、時限式弾を撃ち込むAya。頭部を破壊された巨大生物は、女神像を巻き込みながら崩れ落ちていく。

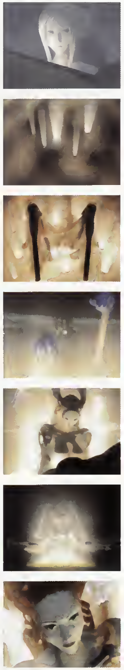






DAY5

FMV25 [Eve出現]

巨大生物壊滅成功に沸き返る海軍。たがAyaは巨大生物の残骸に、何かの存在を感じていた。次の瞬間、残骸の中から閃光とともにEveが出現。その顔には不敵な笑みが満ちていた。

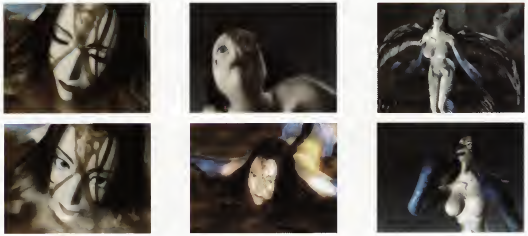


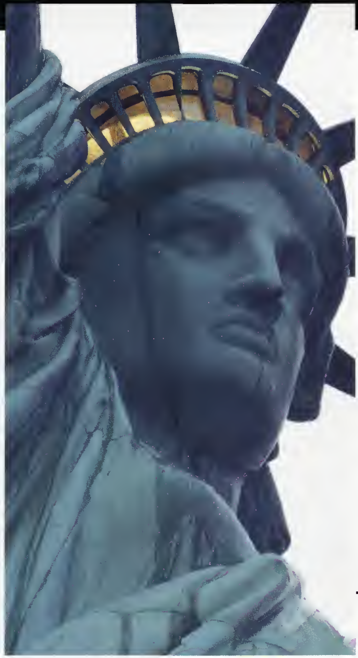
FMV26 [パラシュート降下]

Eveの姿を確認したAyaは、ダニエルたちの制止を振り切り、パラシュートを使ってヘリからリバティー島へ降下する。聖夜から始まった、因縁の戦いに自らピリオドを打つために。

FMV27 [Eveの最期]

自らの進化した力に絶対的な自信を持っていたEveも、人間という種を信じるAyaの前についに屈した。崩れゆく肉体を虚ろな表情で見つめながら、史上最凶の侵略者は絶命する。





DAY6

EVOLUTION

進化

●ストーリー

死闘の末にEve最終形態を倒し、ダニエル、前田との再会を果たしたAya。さらに海軍巡洋艦では、艦長をはじめ、17分署の仲間ウェインらが彼女の快挙に歓声を上げていた。「これですべてが終わった」誰もがそう思っていた時、巨大生物の残骸の中で、新たな生命が誕生しようとしていた。巡洋艦の甲板に出たAyaはその異変をいち早くキャッチ。次の瞬間、サーチライトに浮かぶ巨大生物の残骸から異形の生命体が出現する。それは、Eveが掲げたミトコンドリア時代の支配者となるべく生まれた完全体だった。

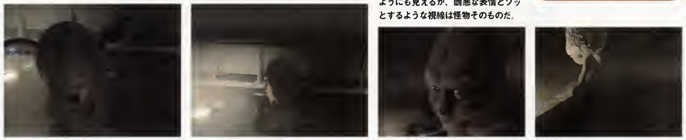
周囲の艦船を爆発させる、破滅の産声を上げて巡洋艦に接近する完全体。Ayaは危険を察知し、ダニエルと前田に海軍に同行して避難するよう指示する。「生きるために、ここに残る」そう言ってひとり巡洋艦に残るAya。そこへゆっくりと近づく完全体。人類とミトコンドリアの生き残りをかけた戦いは今、真のクライマックスを迎える！

FMV28 [完全体誕生]

リバティー島周辺の海面に広がる巨大生物の残骸。それはEveが完全体誕生のために用意した子宮代わりだった。やがてその中から、最強の生命体が破滅の産声を上げて姿を現わす。

FMV29 [完全体出現]

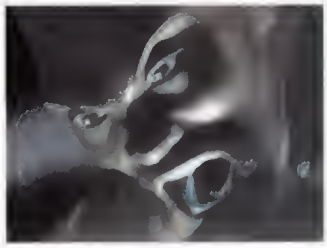
母親を倒した宿敵がそこにいると気づいたのか、完全体はAyaのいる巡洋艦へ。背中に翼を生やした姿は天使のようにも見えるが、醜悪な表情とゾッとするような視線は怪物そのものだ。

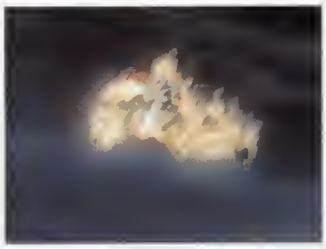


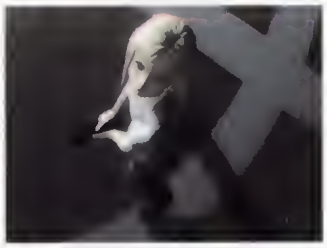
FMV32 [巡洋艦爆発～脱出]

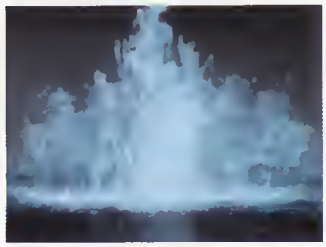
最後の抵抗を見せる完全体の息の根を止めるため、巡洋艦もろとも爆破させる作戦に出たAya。完全体の追跡を振り切り、甲板から海へとダイブ。轟音を響かせて巡洋艦は炎に包まれる。

DAY6



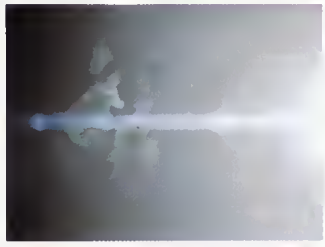






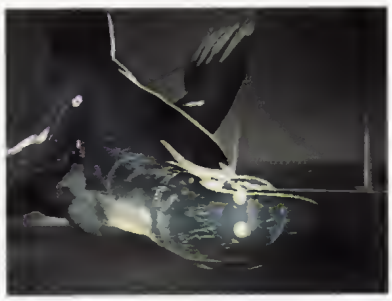
FMV30 [Ayaと完全体]

完全体　最終形態に通常の攻撃がまったく通用せず、なすすべのないAya。そこに特殊弾を持ったダニエルがヘリから決死のダイブ。それを受け取ったAyaは最後の反撃に転じる。



前田の作った特殊弾（Ayaの細胞を取り込んだ）の攻撃を受け、断末魔の叫びを上げる完全体。完璧な進化を遂げたはずの生命体も最期の時を迎えようとしていた、だが…。

FMV31 [完全体の最期]

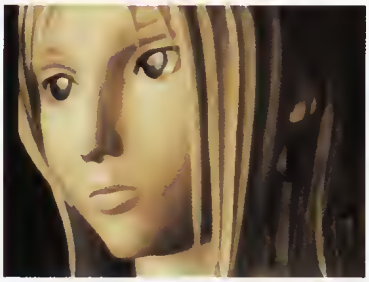


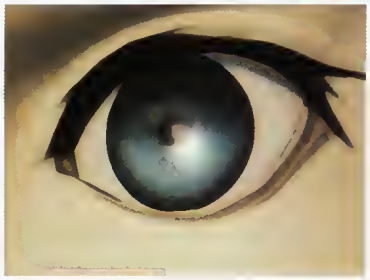
FMV33 [夜明けのAya]

長い悪夢は終わった。無事、岸にたどり着いたAyaは、ダニエル、前田と共に朝日の昇る海を見つめる。何事もなかったかのように穏やかな海を前に、Ayaは何を思うのか…。

FMV34 [再び、劇場]

事件の数日後、Ayaたちは再び劇場へと足を運んだ。ぶち壊しになったクリスマス・イヴをやり直すかのように。幕が上がり、あの夜と同じ舞台が始まる。そこで彼らが体験したのは……。





ENDING

NMC

Neo Mitochondria Creatures

Eve the 2nd form

メリッサの身体を支配したEveは、次々とその形態を変化させてゆく。この第2形態はカーネギー・ホールのレッスンルームとセントラル・パークで登場。

Eve pregnancy

妊娠したEve。第3形態に当たる。その胎内では「完全体」が急速に成長している。アメリカ自然史博物館で登場。

NMC
Neo Mitochondria Creatures

NMCとは

Neo Mitochondria Creatures（ネオ・ミトコンドリア・クリーチャーズ）の略。Eveの力によって体内のミトコンドリアの支配を受け、異形と化した生物のこと。火を噴いたり分裂したりと、能力も大きく変化している。

Eve the 4th form

第4形態。自由の女神像の島で、巨大スライムの残骸の中から現われる。Eveの中で最も異様な形態だ。

Eve the 5th form

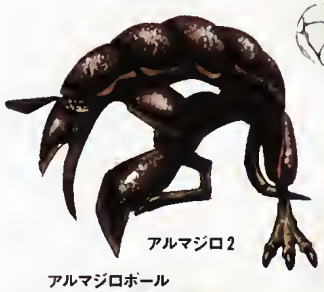
第5形態。これがEveの最後の姿。やや人の形に戻るが、空中を鳥のように飛び回りAyaを翻弄する。

Armadillo

アルマジロ

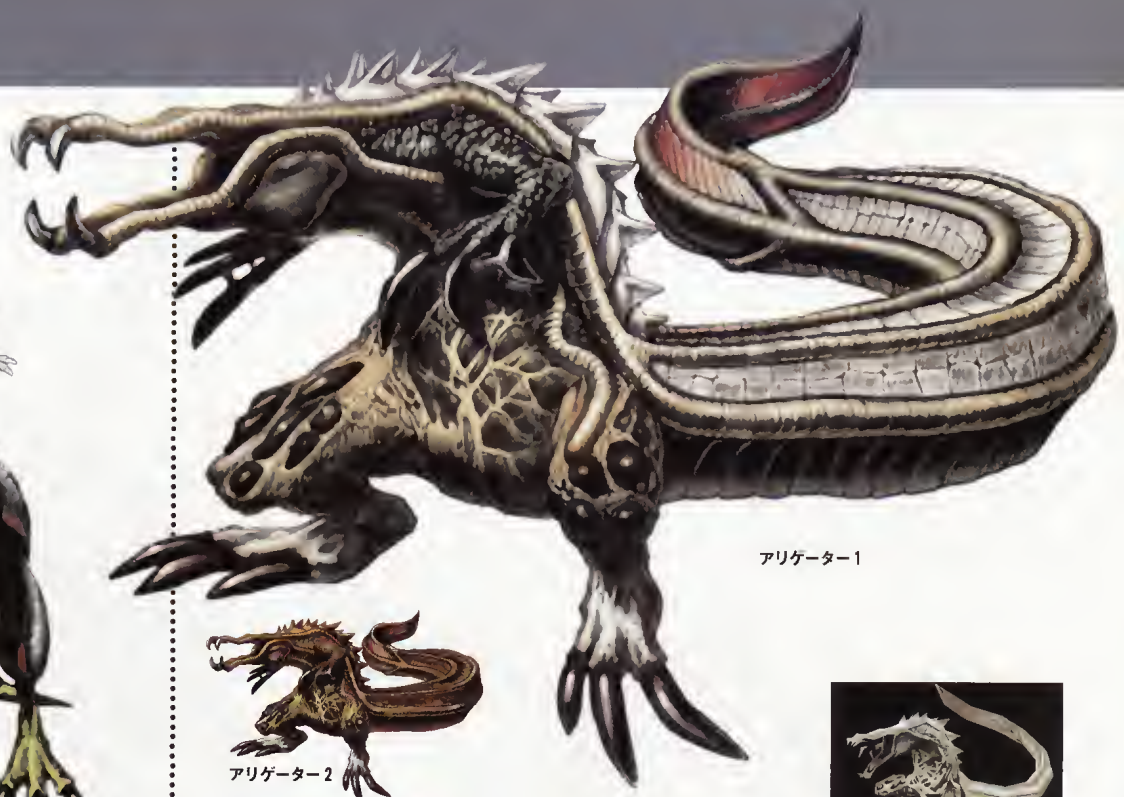
1、2共に自然史博物館で登場。体をボールのように丸めて体当たりしてくる。1と同じ形状の3はクライスラー・ビルにいる。

アルマジロ1 & 3



アルマジロ2

アルマジロボール



アリゲーター1

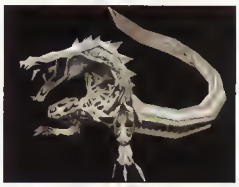
アリゲーター2

アリゲーター3

Alligator

アリゲーター

下水道にいるワニのNMC。長い尾と爪、口から吐くビームなどが武器である。3はクライスラー・ビルの20階のボス。



Bear

ベアー

セントラル・パークの動物園で飼育されていたクマかNMC化したもの。2はクライスラー・ビル20階のボスである。

ベアー1

ベアー2

バット1

Bat

バット

チャイナタウンの下水道にいるコウモリのNMC。主な攻撃方法は超音波。2はクライスラー・ビルにいる。

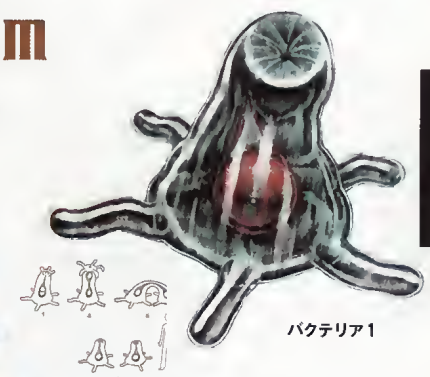
バット2

Bacterium

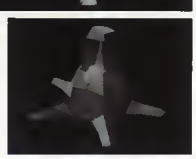
バクテリア

巨大な細菌のNMC。聖フランシス病院内で現われる。毒のボールを飛ばして攻撃してくる。2はクライスラー・ビルにいる。

バクテリア2



バクテリア1

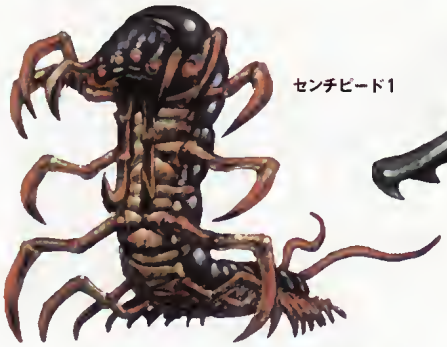


NMC
Neo Mitochondria Creatures

Centipede

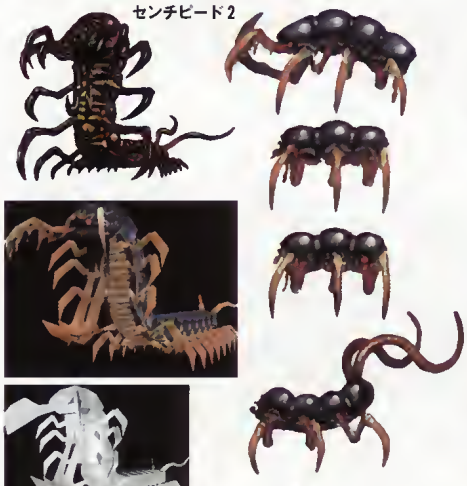
センチピード

地下鉄の奥にいるムカデのNMC。ボス。一定のダメージを受けると4体に分裂する。2はクライスラー・ビル30階のボス。

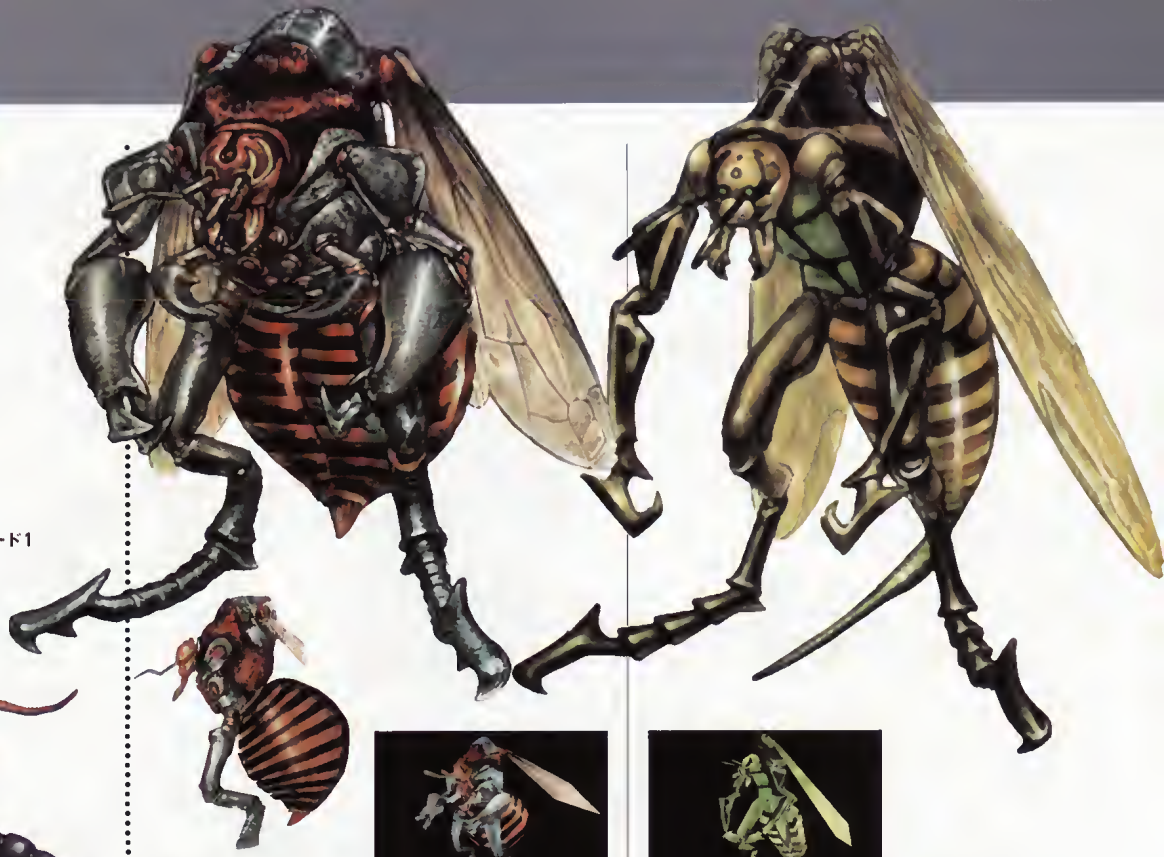


センチピード1

センチピード2



分裂したセンチピード



Bee-2

ビー2

Bee 1と同様、クライスラー・ビル70階のボス。Bee 1、Bee 3とのチームプレイがかなり手強い。

Bee-1

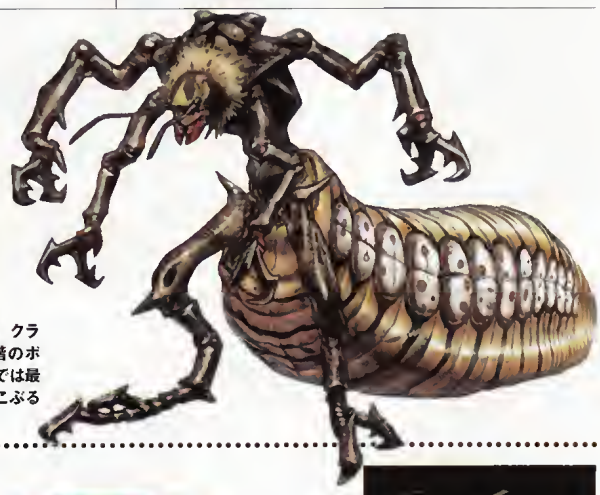
ビー1

クライスラー・ビルで出現するハチのNMC。70階のボス。Bee 2と共にBee 3を支援する。回復能力をもっている。

Bee-3

ビー3

Bee 1、2と同様、クライスラー・ビル70階のボス。3体のBeeの中では最も巨体で攻撃力もすこぶる高い。



幻のNMC

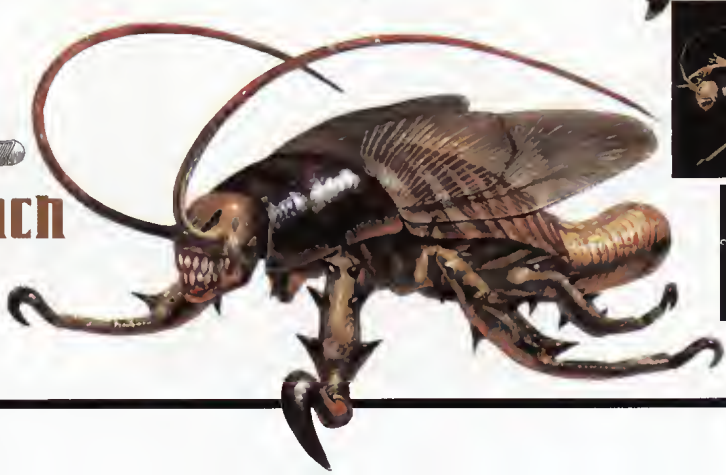
NMCにもゲーム制作途中でボツになってしまった物がいるらしい。下のAntがそれ。どうやらアリのNMCらしいのだが、ぼやけた姿など謎は多い。もしボツにならなければセントラル・パーク辺りで出現したかも？

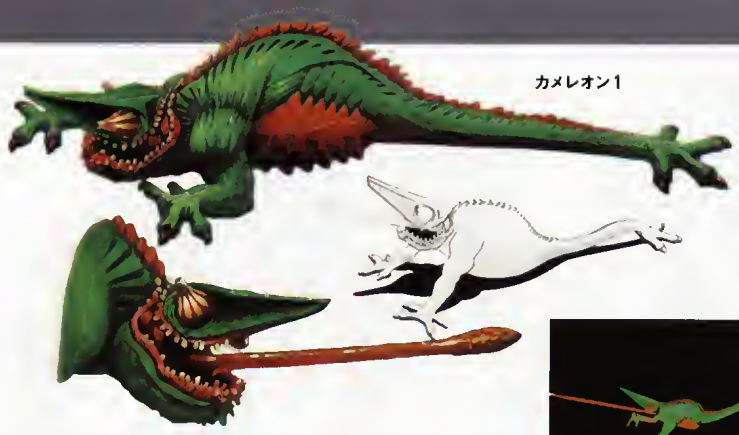
Ant

Cockroach

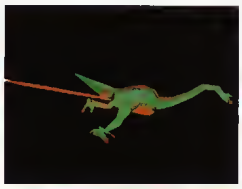
コックローチ

クライスラー・ビル50階のボス。ゴキブリのNMC。戦闘中に卵を産んで増殖するなど、その生命力はあなどれないものがある。





カメレオン1

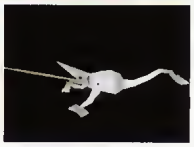


Chameleon

カメレオン

自然史博物館で登場する。長い舌を伸ばして攻撃してくる。2はクライスラー・ビルにいる。

カメレオン2



キャット1

キャット2

Cat

キャット

チャイナタウンにいるネコのNMC。3本に分かれた尻尾からレーザーを発射する。2はクライスラー・ビルにいる。

Crow

クロウ

セントラル・パーク、ニューヨーク市警17分署、クライスラー・ビルなどに出現するカラスのNMC。

Crab

クラブ

第3埠頭倉庫のボスでカニのNMC。目玉の部分が宙を飛んでビームを発射する。2はクライスラー・ビル60階のボス。

クラブ1

ドッグマン1

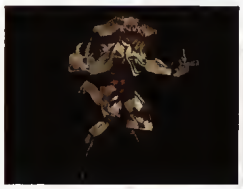
ドッグマン2

クラブ2

Dogman

ドッグマン

17分署で飼育されていた警察犬がNMC化したもの。多くの署員がこいつの犠牲になった。2はクライスラー・ビルにいる。



NMC
Neo Mitochondria Creatures

Frog

フロッグ

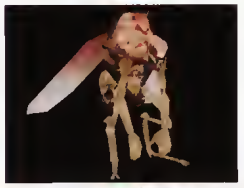
下水道にいたカエルがNMCになってしまったもの。飛び跳ねて移動し、長い舌で攻撃。3はクライスラー・ビルにいる。

フロッグ1

フロッグ2＆3

フライマン1

フライマン2



Flyman

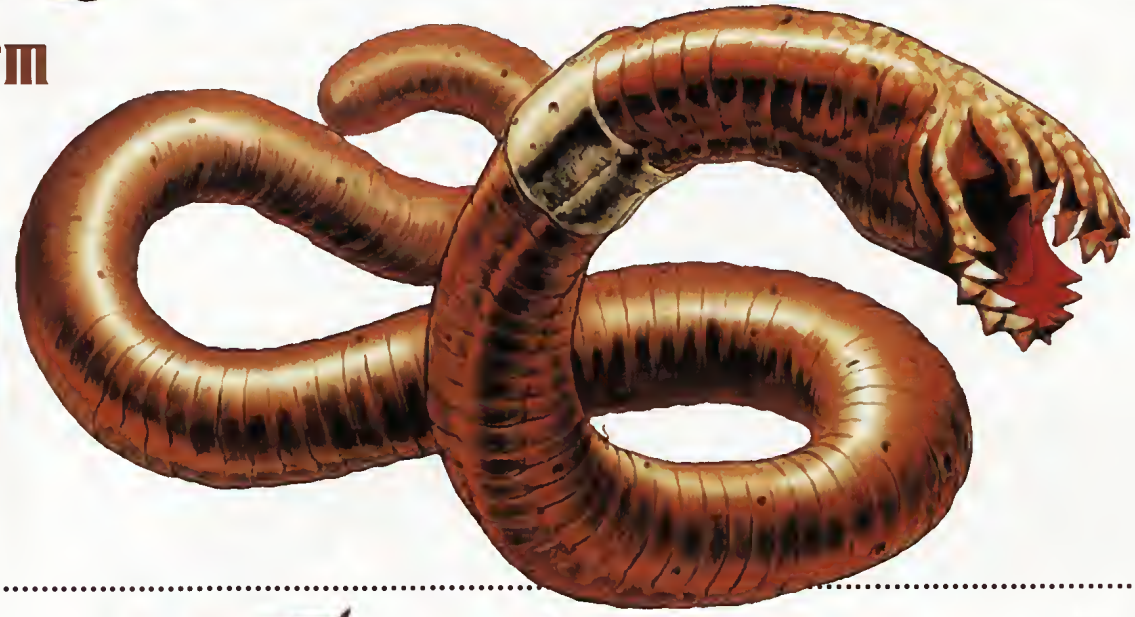
フライマン

聖フランシス病院に現われるハエのNMC。鈍化作用のあるジェルを発射して攻撃してくる。2はクライスラー・ビルにいる。

Giantworm

ジャイアントワーム

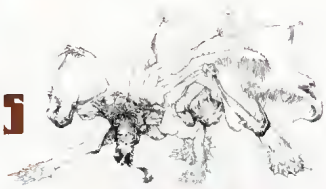
巨大なミミズのNMC。セントラル・パークのボス。最初は4体で現われ、数が減るごとにますます巨大化していく。



Kerberos

ケルベロス

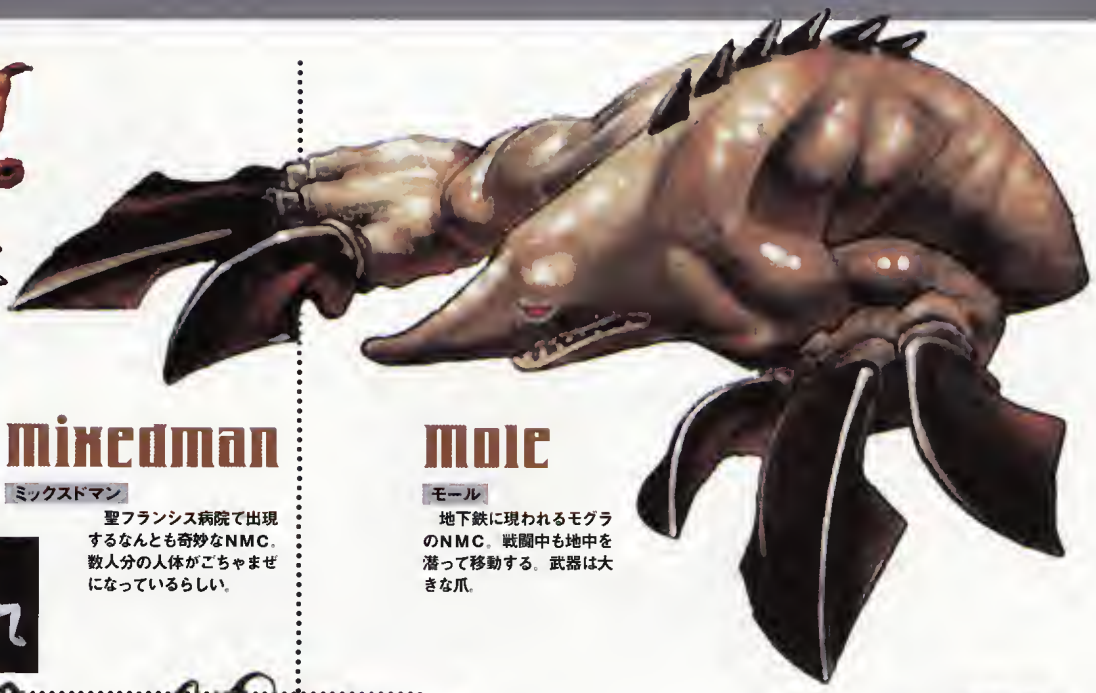
警察犬のシーバがNMC化した姿。Day3の17分署のボス。3つある首はそれぞれ別の攻撃方法をもっている。



Mixedman

ミックスドマン

聖フランシス病院で出現するなんとも奇妙なNMC。数人分の人体がごちゃまぜになっているらしい。



Mole

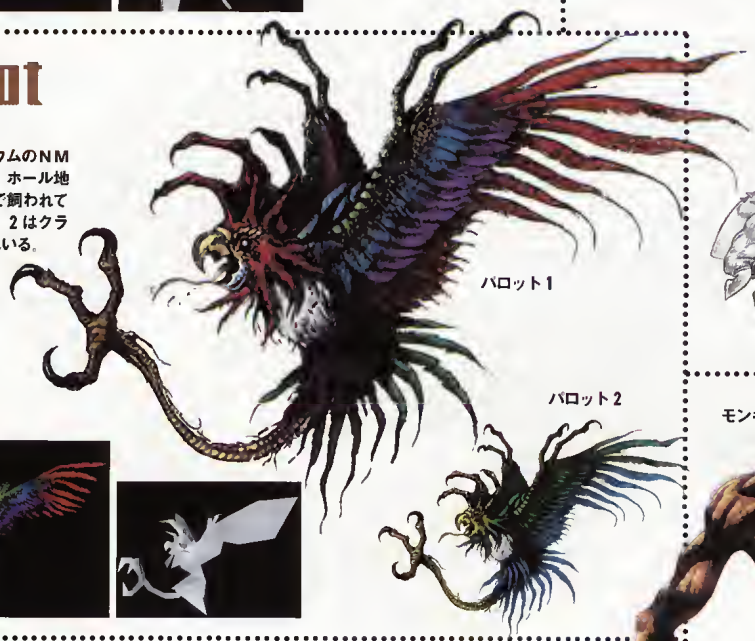
モール

地下鉄に現われるモグラのNMC。戦闘中も地中を潜って移動する。武器は大きな爪。

Parrot

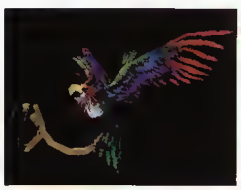
パロット

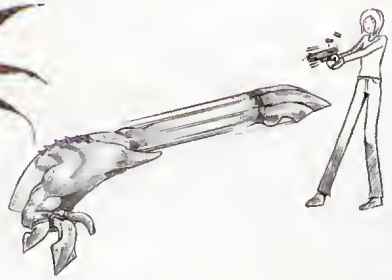
色鮮やかなオウムのNMC。カーネギー・ホール地下で登場。楽屋で飼われていたものらしい。2はクライスラー・ビルにいる。

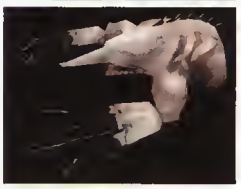


パロット1

パロット2

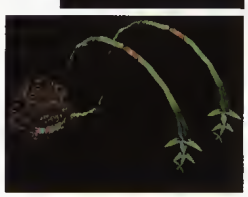






モンキー1

モンキー2



Plant

プラント

セントラル・パークにいる植物のNMC。2本の触手を鞭のように振り回して攻撃する。2はクライスラー・ビルにいる。

Monkey

モンキー

セントラル・パークの動物園で飼育されていたサルがNMC化したもの。大きな左腕をブーメランのように飛ばしてくる。

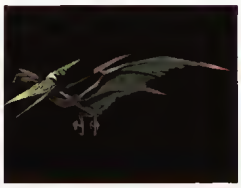
NMC
Neo Mitochondria Creatures

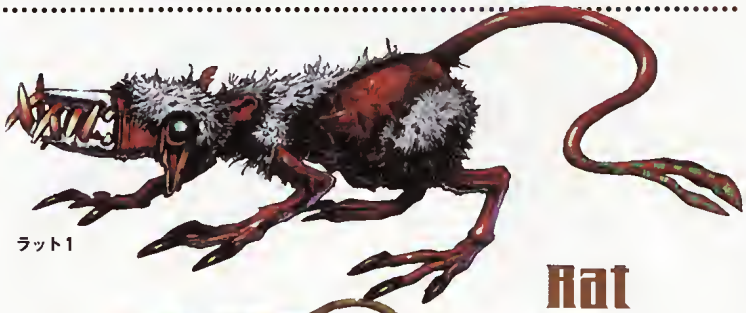
Ratman
ラットマン

聖フランシス病院に出現する人型ネズミのNMC。鋭いキバで噛みついてくる。

Pterodacty
プテラノドン

アメリカ自然史博物館に展示されていたプテラノドンの化石が、NMCとなって動き出したもの。





ラット1

Rat
ラット

ネズミのNMC。カーネギー・ホール地下ではNMCへと変身する衝撃のムービーが見られる。とはいえザコ中のザコ。

ラット2

ラット3

スネーク2

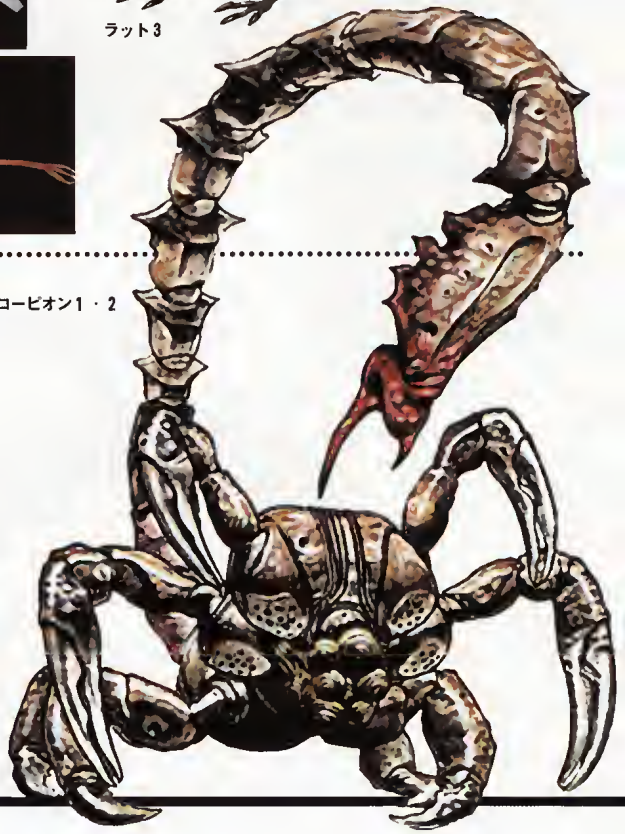
スネーク3

Snake
スネーク

ヘビのNMC。セントラル・パーク、チャイナタウンなどで登場。体が赤いものは毒をもっている。

スネーク1

スコーピオン3



スコーピオン1・2

Scorpion
スコーピオン

自然史博物館に現われるサソリのNMC。尻尾や毒霧で攻撃してくる。3はクライスラー・ビルにいる。

Spider-woman

スパイダーウーマン

クモ女。聖フランシス病院の屋上にいるボス。クモの巣や火炎を吐いてくる。2はクライスラー・ビル10階のボス。

スパイダーウーマン1

スパイダーウーマン2

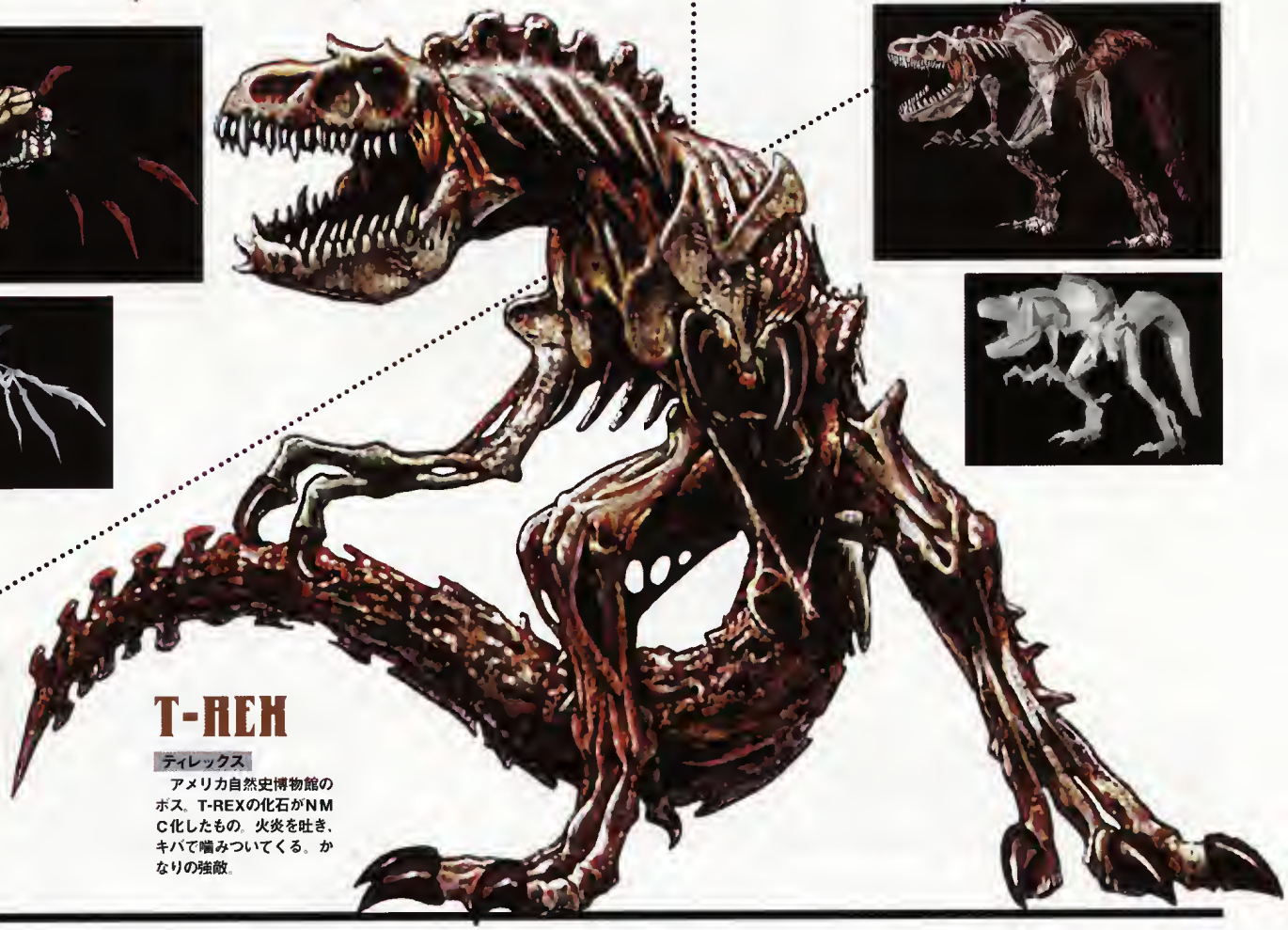
スパイダー1

Spider

スパイダー

クモのNMC。1はニューヨーク市警、2と3は第3埠頭倉庫、クライスラー・ビルに出現。クモの巣を吐いて攻撃する。

スパイダー2



T-REX

ティレックス

アメリカ自然史博物館のボス。T-REXの化石がNMC化したもの。火炎を吐き、キバで噛みついてくる。かなりの強敵。

NMC
Neo Mitochondria Creatures

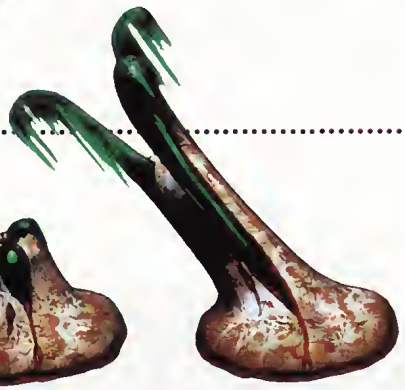
Triceratops

トリケラトプス

アメリカ自然史博物館の中ボス。化石がNMC化したもの。重い頭が取れると素早くなる。2はクライスラー・ビル40階のボス。

トリケラトプス1

トリケラトプス2



Treasurebox

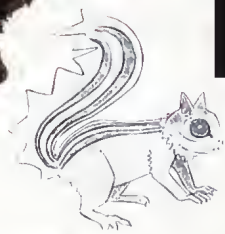
トレジャーボックス

クライスラー・ビル内の宝箱の中に潜んでおり、箱を開けると出現する。どんな生物がNMC化したのかは今のところ不明。

Squirrel

スクイール

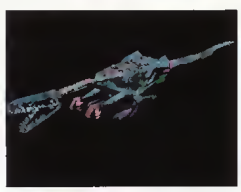
クライスラー・ビルに出現するリスのNMC。外見が可愛らしいので、あまりNMCぽくないのが特徴。

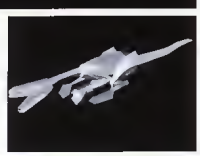


Troodon

トルードン

小型の恐竜トルードンの化石がNMCになったもの。せわしなく動き、キバや頭突きで攻撃する。



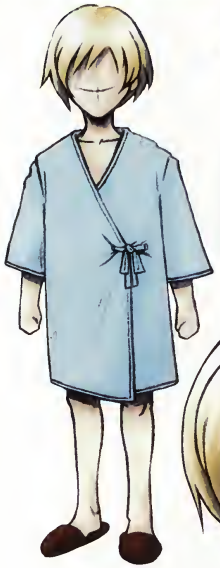


NMC
Neo Mitochondria Creatures

Maya

マヤ

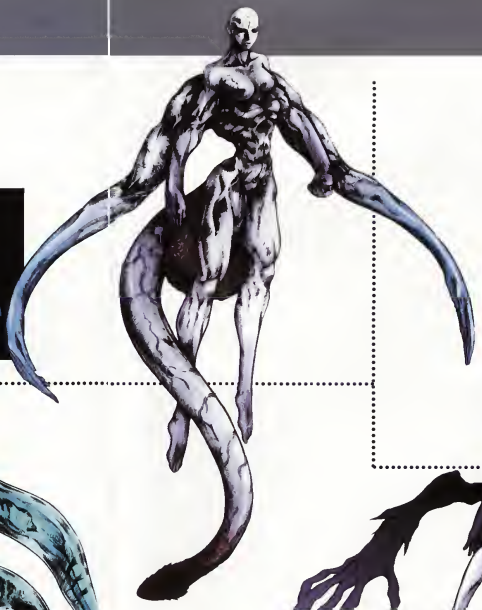
交通事故死したAyaの妹であるが、Eveが失敗した時の保険として、クライスラー・ビル最上階に身を潜めていた。真のボス。



Ultimate being-3

完全体 3

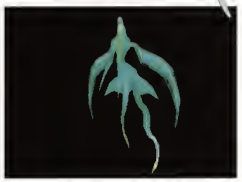
成体になった完全体。男性のようでもあり、女性のようでもある不思議な姿だ。攻撃力は全４形態のうちで最も高い。



Ultimate being-4

完全体 4

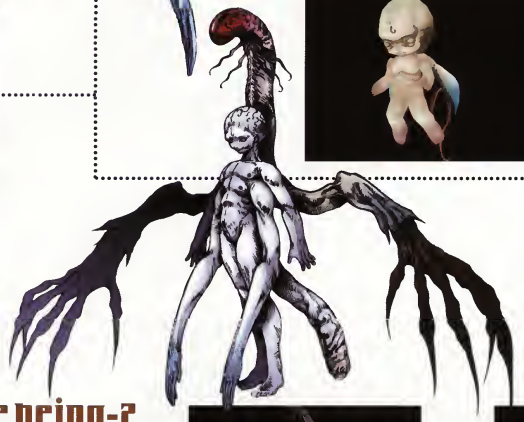
完全体の最終形態は、もはや人間の形すら留めていない。美しい緑色の皮膚とヒレのような手足が特徴。室外距離に倒せてしまう？



Ultimate being-1

完全体 1

Eveが産んだ完全体の最初の形態。羽らしきものを持っているが、飛行能力はそれほどでもないようだ。攻撃力も弱い。



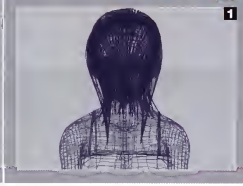
Ultimate being-2

完全体 2

完全体の２番目の形態。乳児から少年の体型へと成長している。背中の羽は体から離れ宙を飛ぶが、体はなぜか這って移動する。

Aya's Special

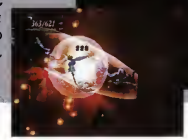
Making of Aya's CG



こちらはムービーで使用されるAyaのCGモデル。NMCに比べると、ワイヤーでより細密なモデリングがなされている（1）。3のワイヤーモデルの中に置かれた眼球が異様だが、テクスチャーを貼り終わると美人になる。

Aya Liberate

右のイラストは、究極のパラサイト・エナジー「リバレート」を放った時のAyaの姿。ミトコンドリアの力をすべて解放するこの攻撃は、Ayaの身体をNMCのように変容させてしまう。が、その姿は妖精のごとく美しい。もちろん攻撃威力は絶大。



WEAPON/ARMOR/ITEM CG

ITEM

医学と科学的設定が満載の「バラサイト・イヴ」らしく、登場するアイテムも「回復剤」や「治療薬」など薬物っぽいネーミングになっている。改造用アイテムに「トレカ」を採用し、それを収集させる要素がいかにもアメリカっぽい

治療薬

回復剤

ツール

トレカ

ARMOR

敵の攻撃から身を守る防具は5系統43種類。刑事の装備ということで、防弾チョッキをベースに発展していったものと思われる

プロテクター

ベスト

アーマー

スーツ

ジャケット

ショットガン

クラブ

通常弾マガジン

ハンドガン

通常弾ボックス

グレネードランチャー

ロケットランチャー

ライフル(XM177)

サブマシンガン

ロケットランチャー(弾ボックス)

ロケットランチャー弾

WEAPON

舞台が現代、主人公が刑事という設定にふさわしく、バトルで使用する武器は銃火器類。開発当初は銃の種類も少なかったようだが、最終的には8系統75種類（クラブを除く）が用意された。それぞれに設定された特性と改造要素によって、バトルにおける駆け引きの楽しみも倍増。ちなみに各武器の名称は形式番号で正式名称ではない

MAP DESIGN PART 1

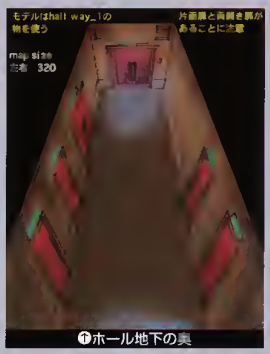
ゲーム舞台の基になったマップデザインを紹介。その緻密さと美しさを堪能してほしい。

カーネギー・ホール

➲こちらは実際のゲームで使用されたマップ

➲ホールのロビー。赤い絨毯が目にも鮮やかだ

カーネギー・ホール地下



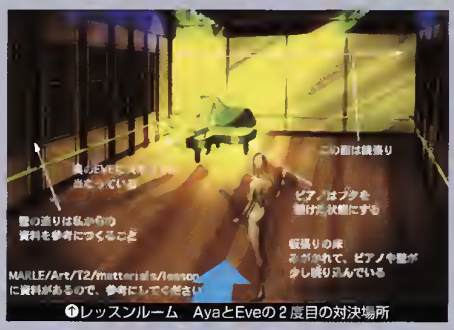
➲ホール地下の奥

➲大道具倉庫への入口

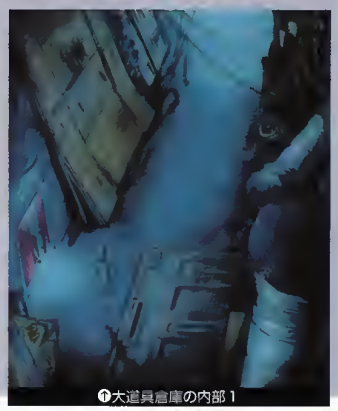
➲ホール地下の廊下の手前側

➲大道具倉庫の内部2

➲小道具部屋。奥に隠し部屋がある



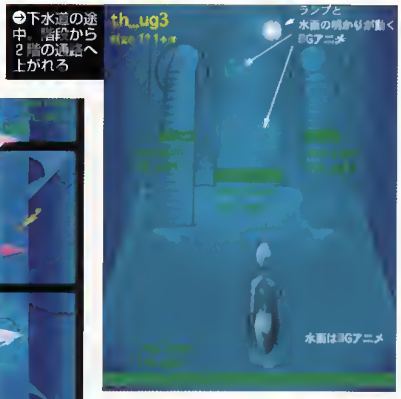
➲レッスンルーム　AyaとEveの2度目の対決場所



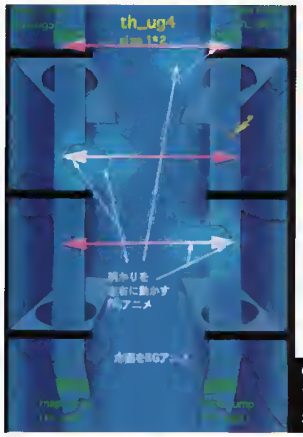
➲大道具倉庫の内部1

MAP DESIGN

下水道 1

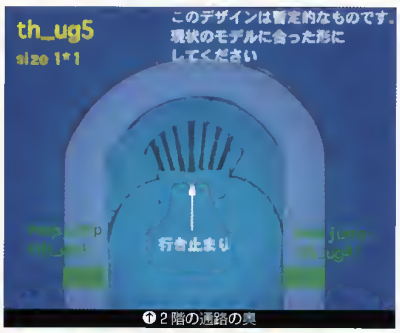


❶通路　緑のラインはマップの切り替わり地点

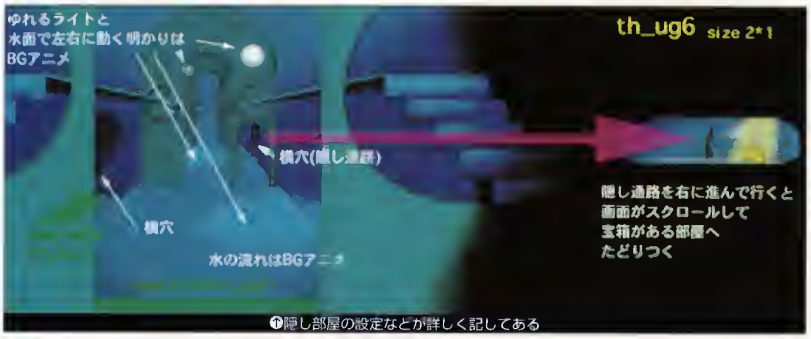


❸階段を上がると、このマップに切り替わる

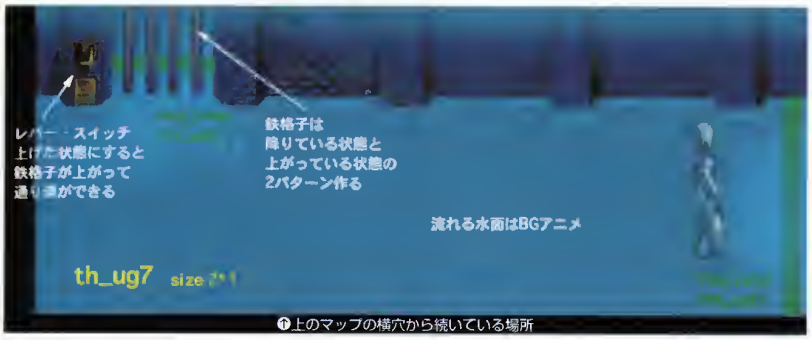
❶下水道の終着地。奥でEveが待っている



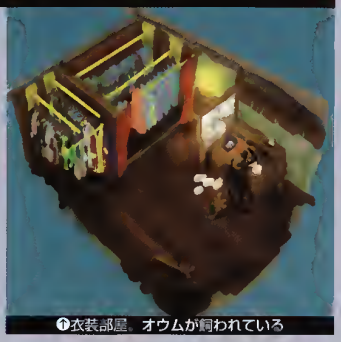
❶2階の通路の奥



❶隠し部屋の設定などが詳しく記してある

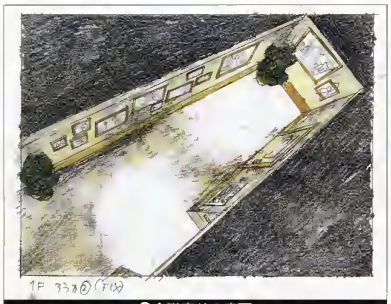


❶上のマップの横穴から続いている場所


❶衣装部屋。オウムが飼われている

❶ほかにメリッサの楽屋かある（ゲーム画面）

1F ニューヨーク市警17分署



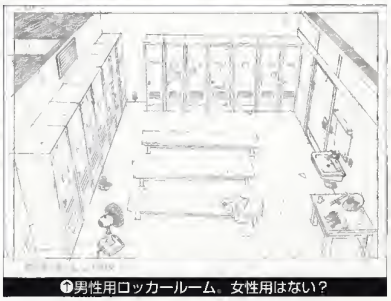
↑会議室前の廊下

←エントランス、分室、B1への階段につながる廊下

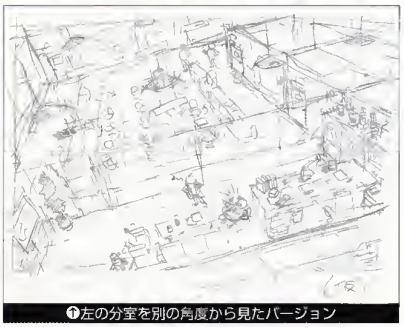
↑エントランス。右はその下絵

↑会議室。記者会見などもここで行なわれる

↑分室と部長室（奥）。どれがAyaの机かは不明

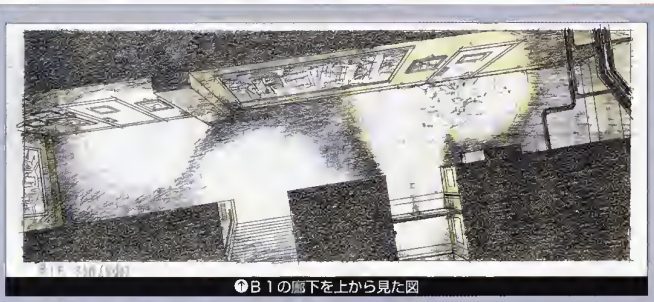


↑男性用ロッカールーム。女性用はない？



↑左の分室を別の角度から見たバージョン

B1F



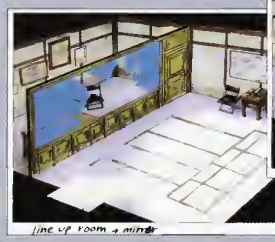
↑B1の廊下を上から見た図

↓警察犬の部屋。シーバもここにいた

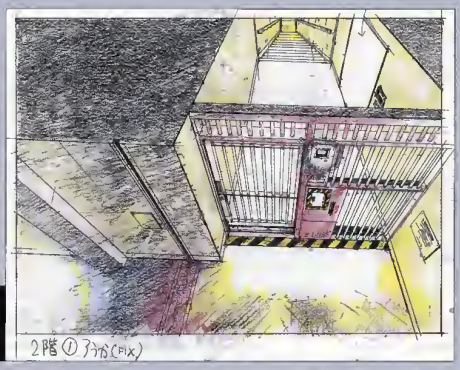
←↑武器管理部。デザイン画には部屋の奥にゲームにはない扉があることに注目。詳しくはP107で

MAP DESIGN

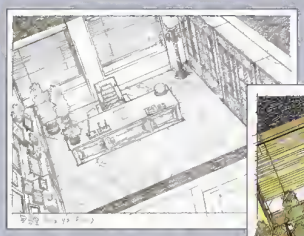
2F



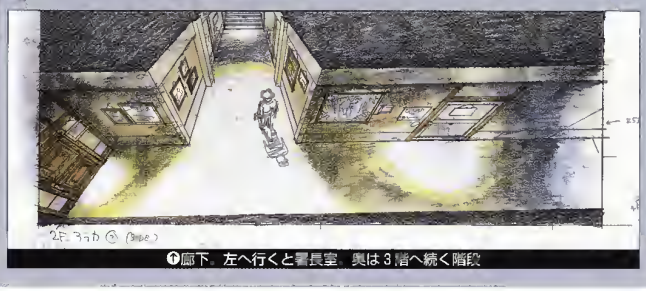
↑←Line-up room。犯罪者たちの面通しをする部屋。ガラスが割れると敵が出現



→2階のスタート地点。鉄格子の扉があり警戒厳重

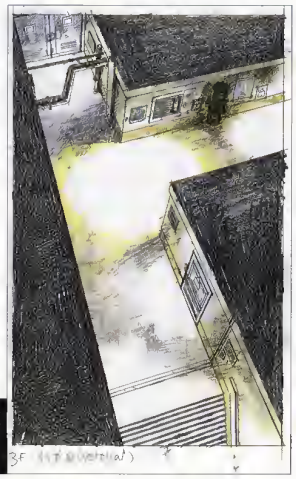


→さすがに豪華な造りの署長室。ただし、いつ来ても署長は不在だ

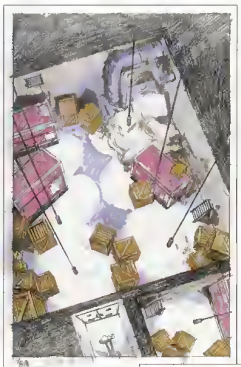


↑廊下。左へ行くと署長室、奥は3階へ続く階段

3F

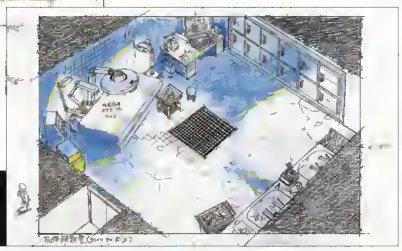


→3階スタート地点。手前の扉は倉庫、奥は倉庫

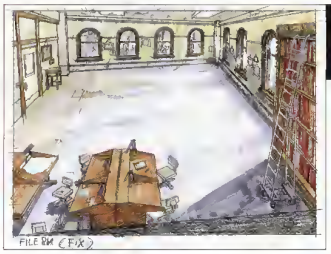


↑倉庫。ドッグマンが哀れな警官をなぶり殺した場所

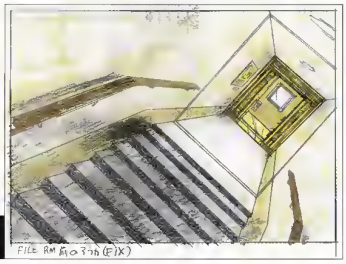
↑鑑識。前田はここがお気に入りのようだった



→死体解剖室。ここで検死などが行なわれるようだ

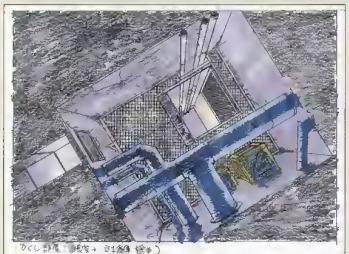


←File room。ケルベロスとAyaの戦闘があった部屋



→File roomへと続く廊下

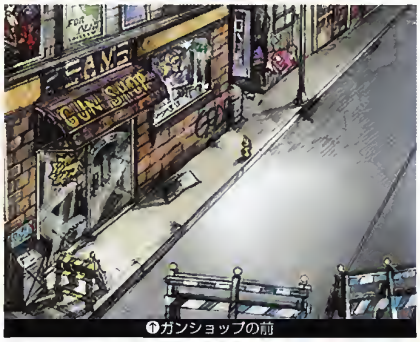
パラサイト・イヴの失われた世界



↑B1の武器管理部の隣にあった倉庫へと通じる途中の隠し部屋。どうやら署長室から続いているらしいが、ゲームでは倉庫共々消去されていた

↑上の隠し部屋から降りてくると、この倉庫へ到着するはずだった。倉庫というからにはアイテムなどいろいろありそうだが、なくなってしまって残念

ソーホー



↑ガンショップの前

↑右の部屋から外へ出た場所

↑廃墟になったソーホーのとある部屋

↑ファーマシィ(薬屋)の前

↑ファーマシィの内部

→でき上がったファーマシィのマップ

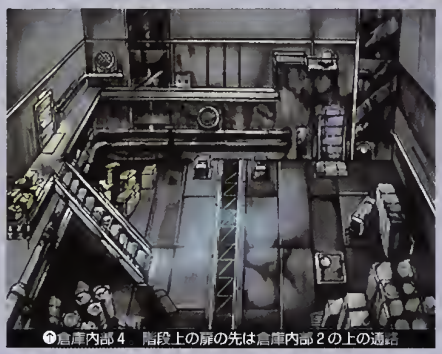
第3埠頭倉庫

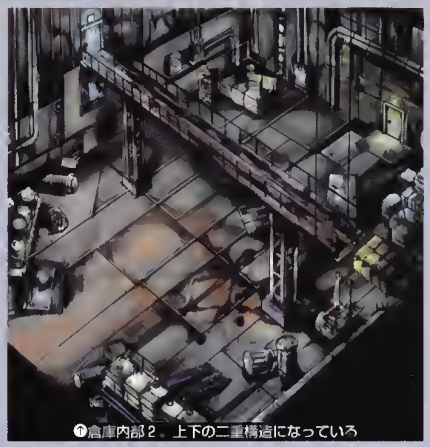
↑倉庫内部1

↑倉庫入口。Ayaの足音が変化して楽しいところ

↑埠頭倉庫入口の門

→倉庫内部3。手前の扉から倉庫内部4へ行ける


↑倉庫内部4　階段上の扉の先は倉庫内部2の上の通路


↑倉庫内部2。上下の二重構造になっていろ

地下鉄

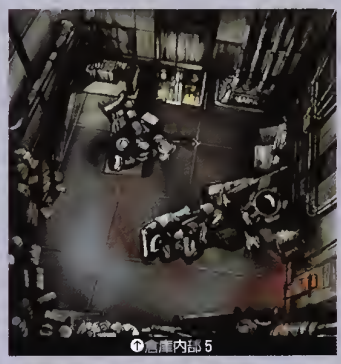
↑地下鉄駅のホーム。階段を昇ると外に出られる

→地下鉄の奥へとつながっている線路

↑地下鉄スタート地点

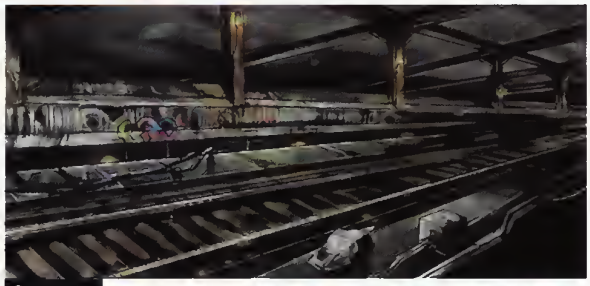
←↙地下鉄のホームだが、ゲーム版（写真左下）はカラフルな落書き（？）のようなものがなくなっている

↑地下鉄線路



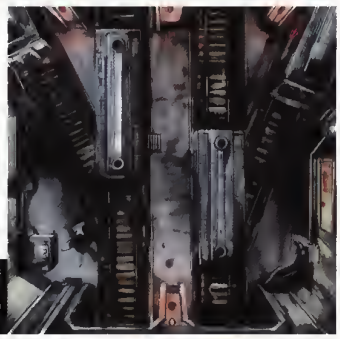
↑倉庫内部5

↓倉庫内部6。ワイヤーを伝って降りていくとボス敵のクラブ（カニ）に会える



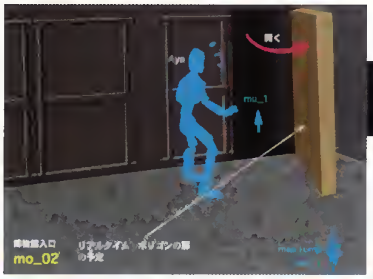
↑地下鉄線路。いかにも何かが潜んでいそうな雰囲気

↑車両の内部。ところで乗客は歩いて駅まで避難したのだろうか？　それとも皆クリーチャーの餌食になってしまったのか



→線路上に捨てられたように止まっている車両

1F アメリカ自然史博物館



←エントランスの左奥の扉について書かれた設定画

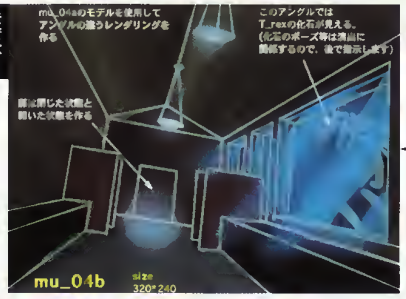
↑エントランス

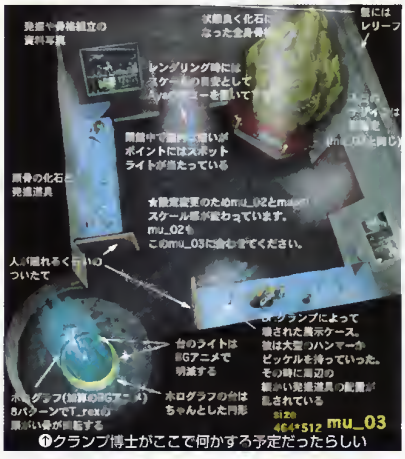
↑博物館の正面入口

←化石発掘に関する歴史と模型が展示されている

↑妖しく光る展示ケースが美しい

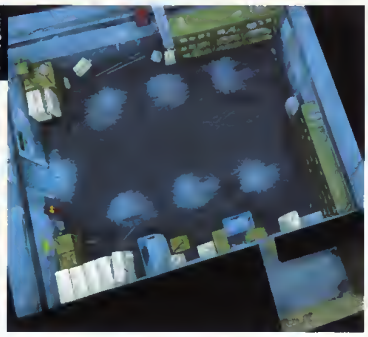
←右の部屋をAyaの目線で見るとこうなるらしい

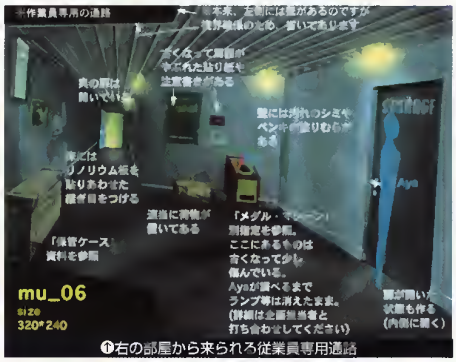




↑クランプ博士がここで何かする予定だったらしい

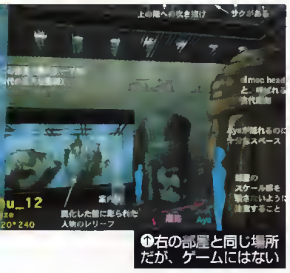
←従業員通路の先にある部屋、貴重なアイテムがある





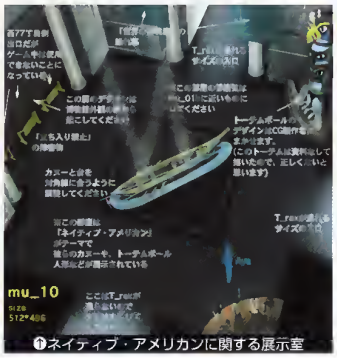
↑右の部屋から来られる従業員専用通路

↑植物の陰に動物の人形が隠れている

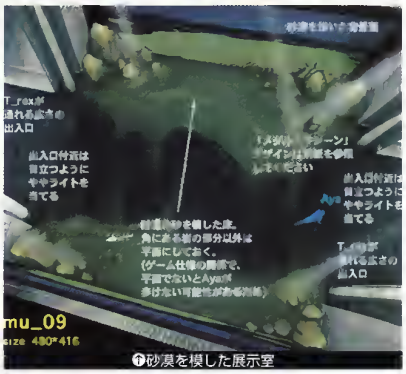


↑右の部屋と同じ場所だが、ゲームにはない

↑古代の石像に関する展示室



↑ネイティブ・アメリカンに関する展示室



↑砂漠を模した展示室

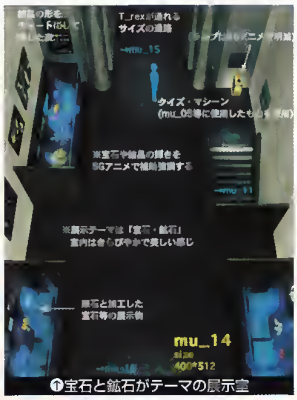
MAP DESIGN

屋外

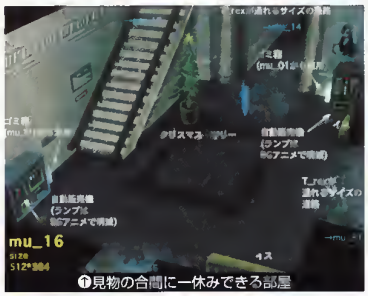
↑➔↓上から3階、2階、1階の屋外マップ。1階は石像の部屋に通じるが石像がじゃまで中に入れない

2F-1

↑1階の石像の部屋の真上にある部屋

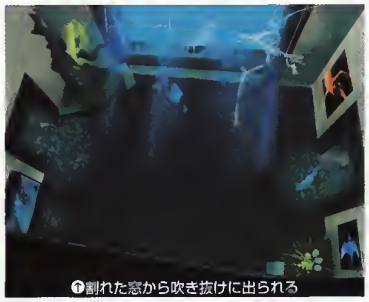


↑宝石と鉱石がテーマの展示室

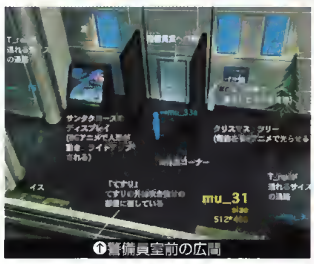


↑見物の合間に一休みできる部屋

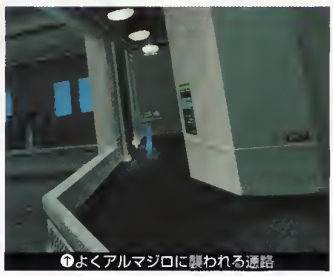
↑博物館中央の吹き抜け　青はT-REX



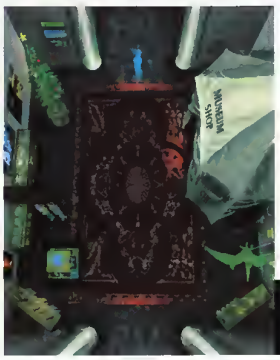
↑割れた窓から吹き抜けに出られる



↑警備員室前の広間

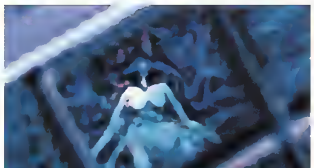


↑よくアルマジロに襲われる通路

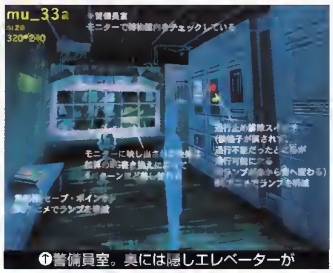


←右のテントは土産物屋ちゃんと中に入れる

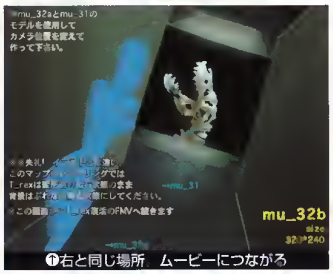
↑吊り下げられた恐竜の骨はゲームにはない



↑モニターに映ったEve



↑警備員室。奥には隠しエレベーターが



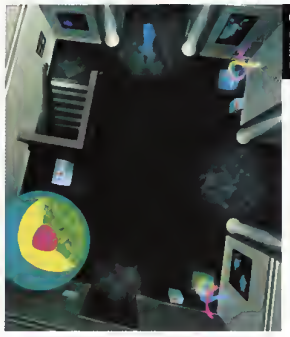
↑右と同じ場所　ムービーにつながる

↑警備員室へ通じる通路

3F

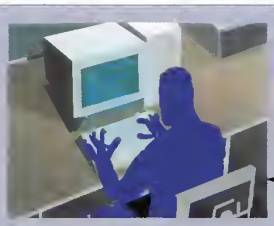
↑人体の構造についての展示室

←人類の進化についての展示室。床の進化図が鮮やか

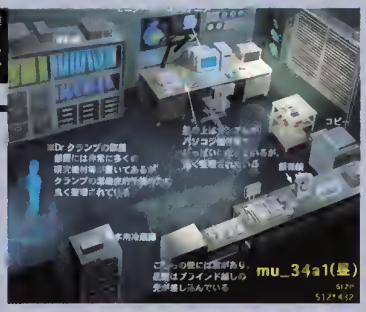


←3階は進化に関連する展示物があちこちに見られる

2F-2



➔クランプ博士の研究室。左はパソコン周辺のアップ



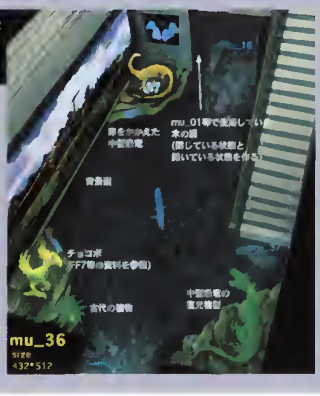
mu_34a3

mu_34b3

↑ダニエル、前田と研究室の窓との位置関係

↑研究室の夜バージョン

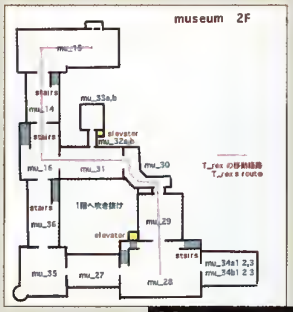
➔小・中型恐竜の展示室。なんとチョコボまで…！

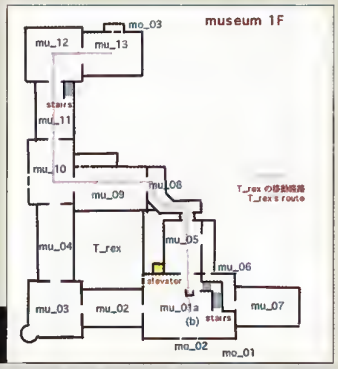


↑恐竜の模型を展示した部屋

パラサイト・イヴの失われた世界

T-REX移動経緯





↑➔当初はこのようにT-REXが博物館内を移動する設定だった

メダル・マシーン

➔クイズで当たったメダルをアイテムと交換する予定だった

MAP DESIGN

4F

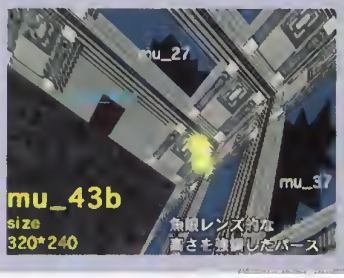
↑ドロドロとした粘液が部屋中に

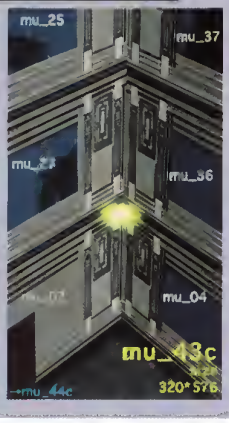
↑奥の扉は固く閉ざされている

↑エレベーターで来る隠し部屋

↑妊娠したEveと再会

吹き抜け



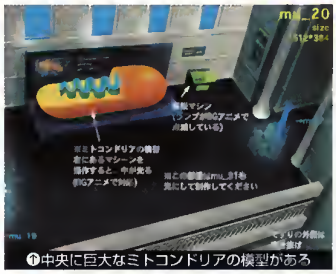


←↙↓吹き抜けの設定デザイン。さまざまな角度から見た図を描いている

ワイヤーフレーム

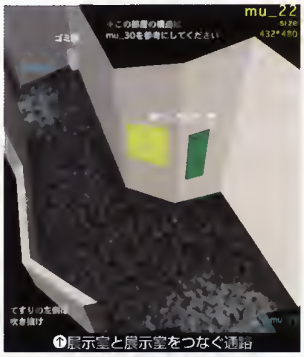
←デザイン画の前にこのようなフレーム画を作る

↑3階から見た吹き抜け



↑中央に巨大なミトコンドリアの模型がある

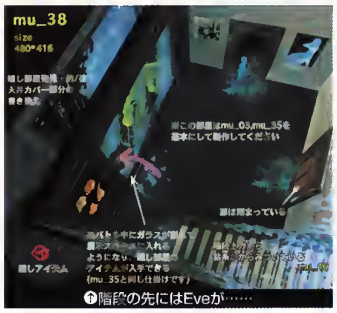
↑首長竜の化石がある部屋



↑展示室と展示室をつなぐ通路

↑ステゴザウルスの部屋。コメントに注目

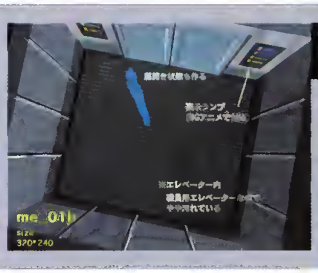
↑2階にはないはずの化石が見えるが……？

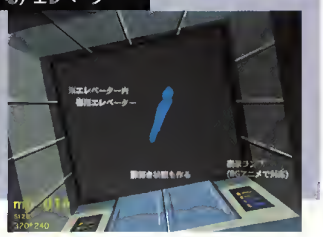


↑階段の先にはEveが……

↑トリケラトプスの部屋

エレベーター



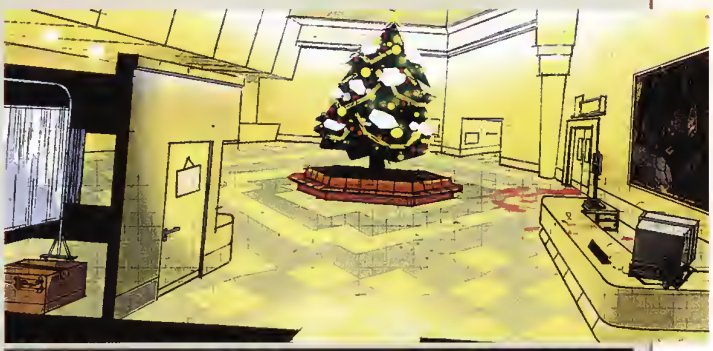


←↓右は雪用、左は従業員用（警備員室にある）エレベーター

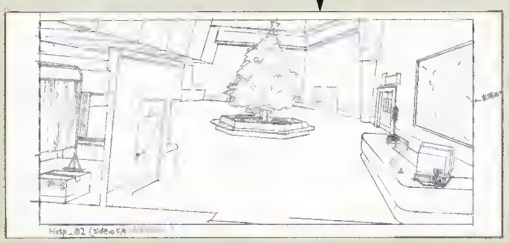
パラサイト・イヴの失われた世界

設定画やデザイン画はあっても、実際のゲームでは容量やその他の事情により、カットされたり変更になってしまうマップも多い。ここで紹介する聖フランシス病院のロビーもその例のひとつだ。

聖フランシス病院

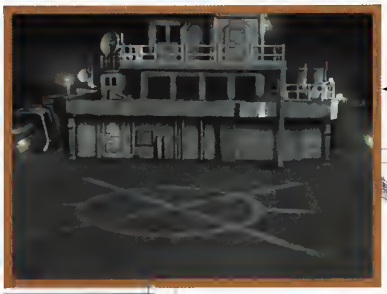


❶❷中央のクリスマスツリーは戦闘の邪魔なのか、ゲームでは部屋の隅に追いやられてしまった

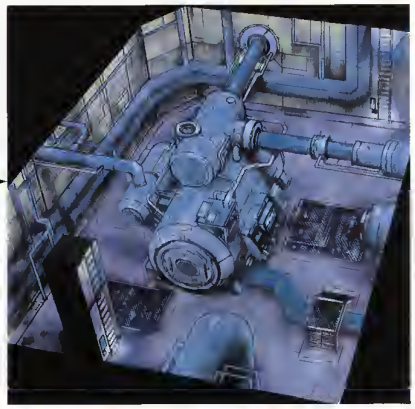


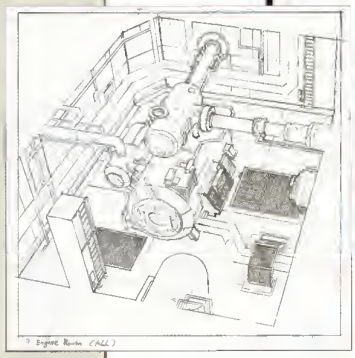
❸ゲームでの病院ロビー。ずいぶんと変わったものだ

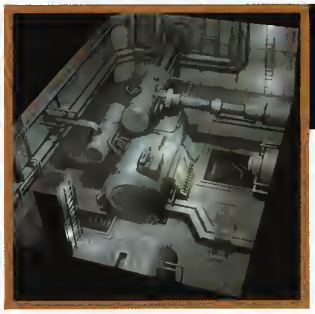
巡洋艦



❶➡巡洋艦のデッキ。右図では左半分しかないが、ここで完全体との戦闘があるため広くなったのか？　上は実際のゲームマップ







❹❺巡洋艦内部のエンジンルーム　ここまでたどり着くのに大変ハラハラするという場所

P105のPART2へ続く

絵コンテ

現代ニューヨークを舞台にしたミステリアスなオリジナルストーリー、
それをドラマティックに演出するのが高品質にして圧倒的質量のCGムービーだ。
オープニングデモからラストの巡洋艦からの決死の脱出シーンまで、
ここではCGムービーを制作する際に起こされた貴重な絵コンテを大公開。
中には製品版で収録されなかったシーンもあるので要チェック。

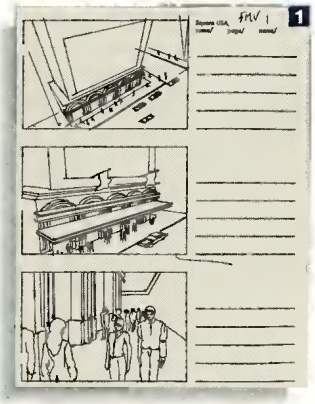
オープニング FMV 2

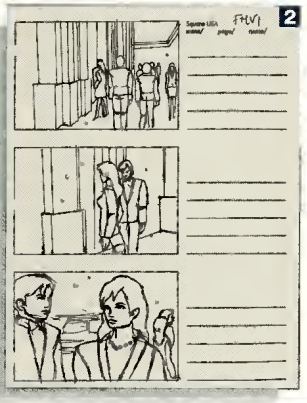
絵コンテでは通行人や劇場内に足を運ぶ観客の姿までが描かれているが、実際はホールの外観全体が映し出されたところでフェードアウトしていく。

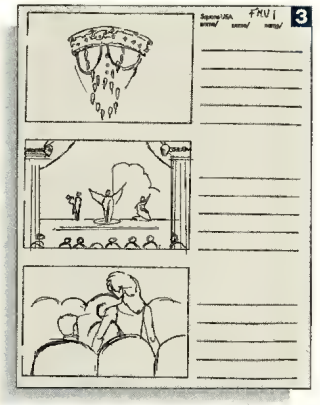
FMV 2 :

OPENING

(00:50)







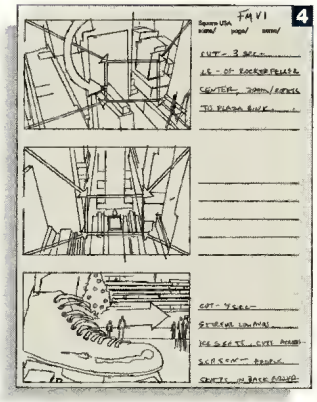
デモ FMV 1

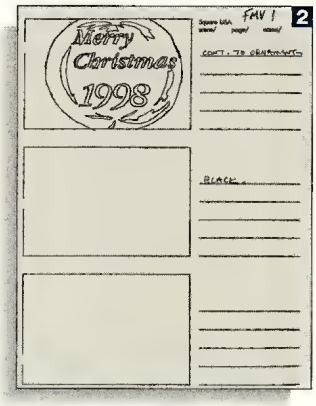
白雪舞うイヴの夜のニューヨークの景色が静かに流れてゆく。ロックフェラー・センターのスケートリンクのシーンは製品版では削除。

FMV 1:

DEMO

(00:40)

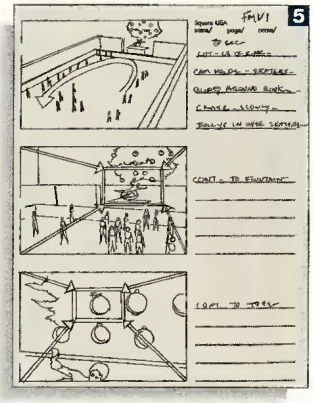


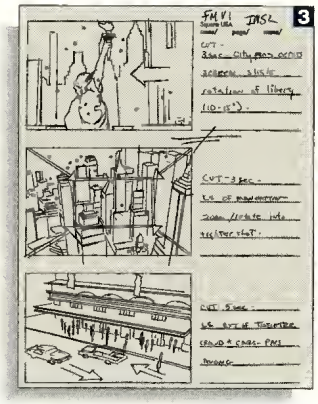


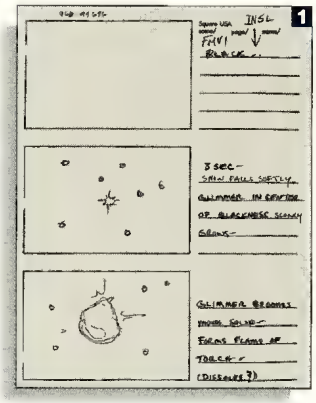
FMV 1:

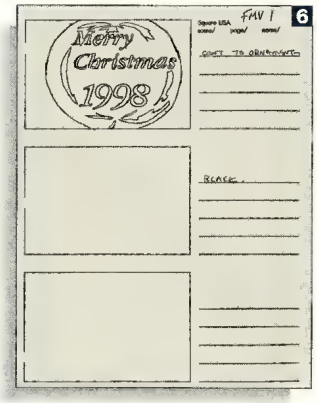
DEMO

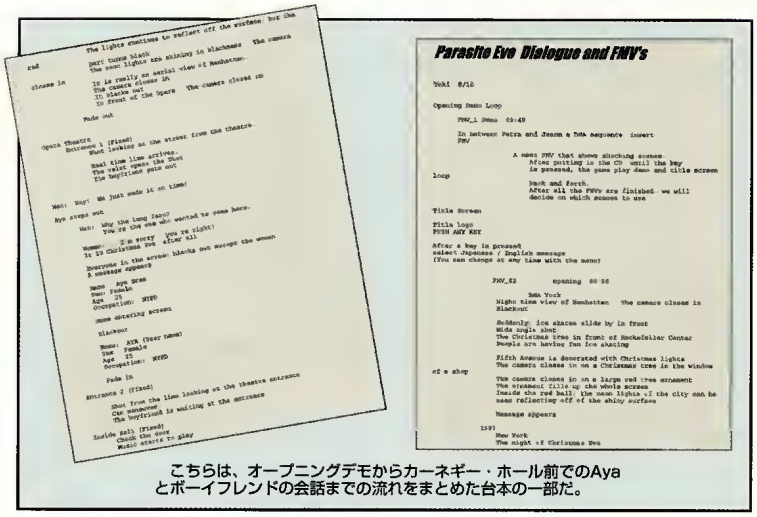
(00:40)











こちらは、オープニングデモからカーネギー・ホール前でのAyaとボーイフレンドの会話までの流れをまとめた台本の一部だ。

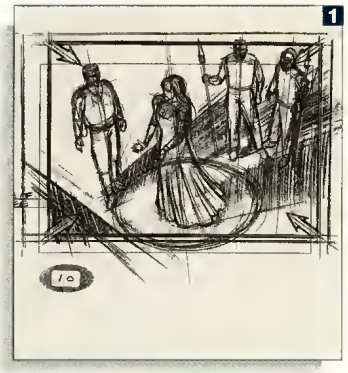
オペラ劇場内部

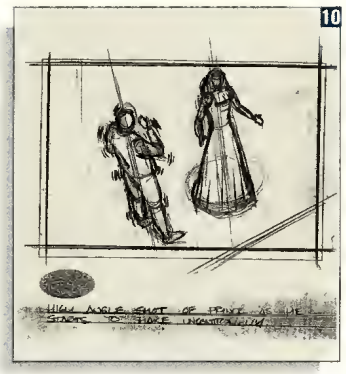
おなじみの人体発火イベント。製品版のムービーもほぼこの絵コンテ通りになった。最後のほうのAyaが銃を構えるカットはムービーの後に移された。

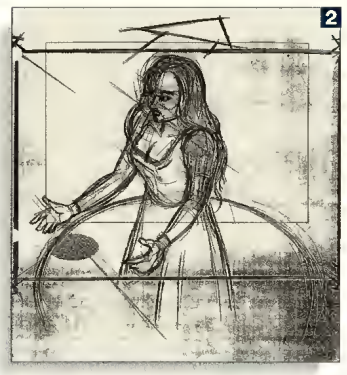
FMV 3:

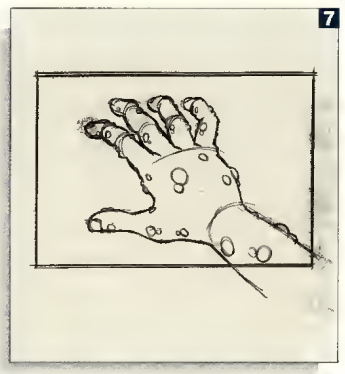
INSIDE THE OPERA THEATER

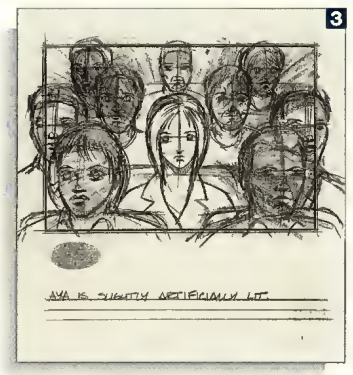
(00:20)

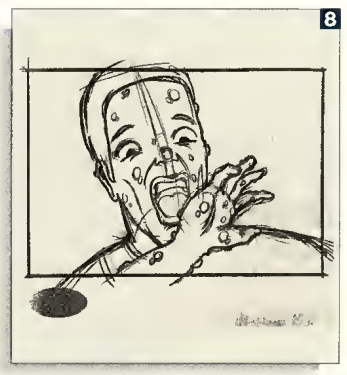


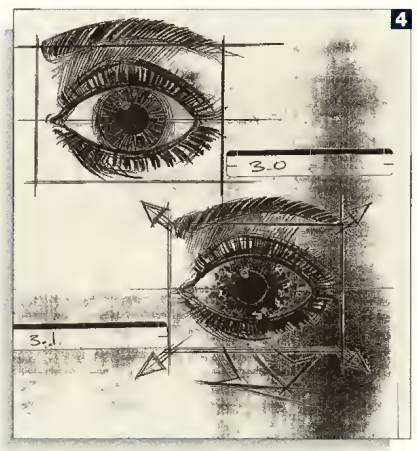


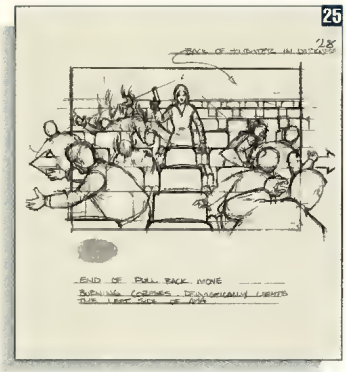


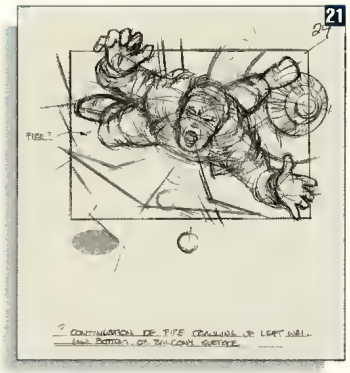








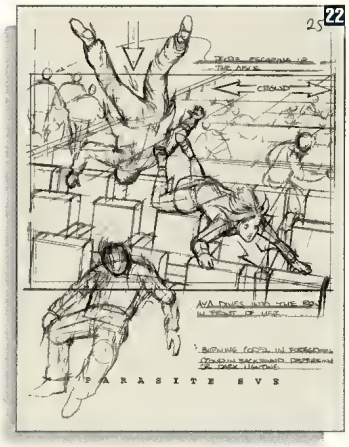

25
BACK OF COCKPIT IN DISTANCE
END OF PULL BACK. NONE
BURNING DEBRIS DRAMATICALLY LIGHTS THE LEFT SIDE OF AVA

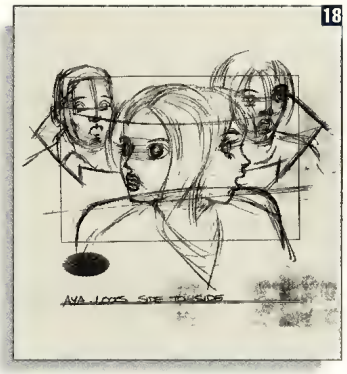

21
FIRE?
? CONTINUATION OF FIRE CRAWLING UP LEFT WALL AND BOTTOM OF BALCONY SURFACE

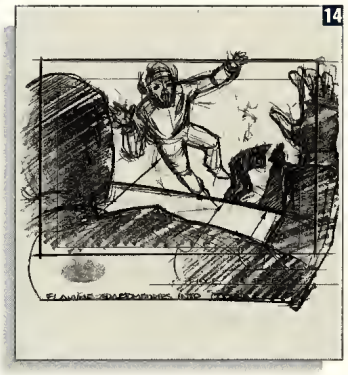
17

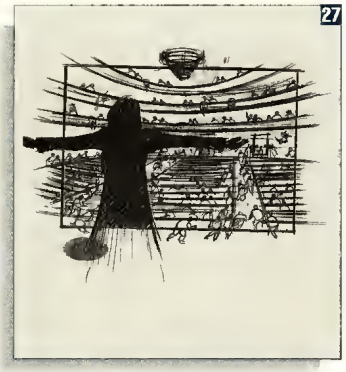
13

26
CUTDOWN ON FIRE
CAMERA PERVERTS AROUND MELISSA / EVE

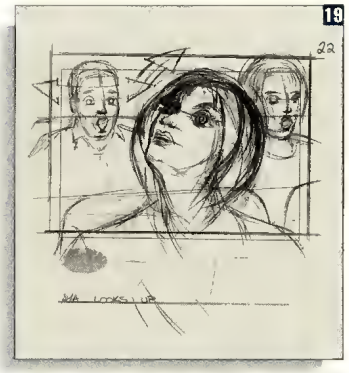

25
22
EVE'S ESCAPING UP THE AREA
CROWD
AVA DIVES INTO HOLE IN FRONT OF HIM
PARASITE EVE


18
AVA LOOKS SIDE TO SIDE

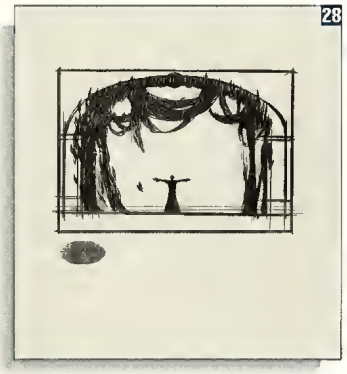

14


27

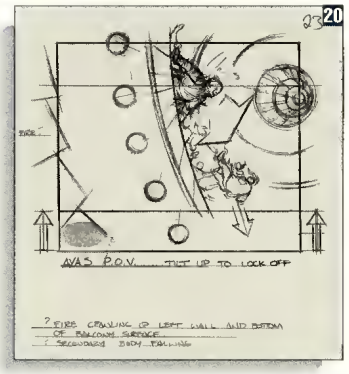
23
26
AVA EXERCISES FROM BEHIND SEAT
CAMERA BOUNDS TO PULL BACK


19
22
AVA LOOKS UP

15


28

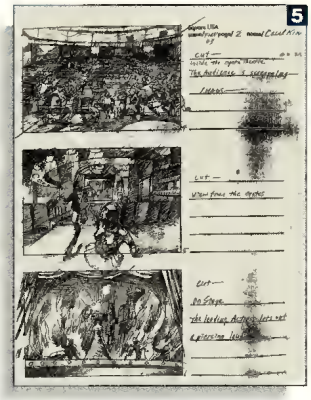
24
27
CAMERA CONTINUES TO PULL BACK
BURNING DEBRIS DRAMATICALLY LIGHTS THE LEFT SIDE OF AVA

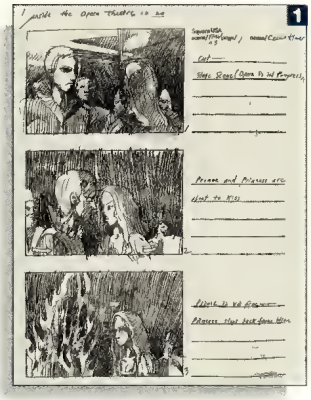

23
20
AVA'S P.O.V. TILT UP TO LOCK OFF
? FIRE CRAWLING UP LEFT WALL AND BOTTOM OF BALCONY SURFACE
? SECONDARY BOOM FALLING

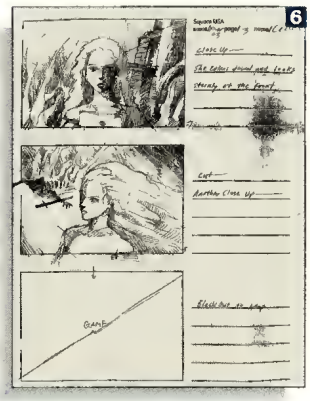
16
CAMERA BOUNDS TILT TO LIFT
THE CAMERA LANCE IN THIS SHOT AND TANGENTIAL SECTION OF THE CROWD

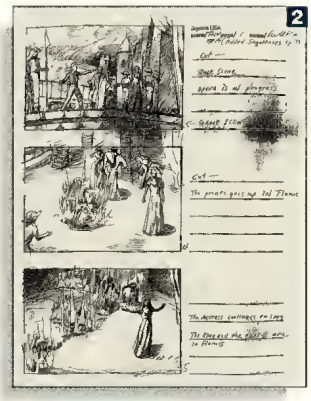
もうひとつの「オペラ劇場内部」コンテ

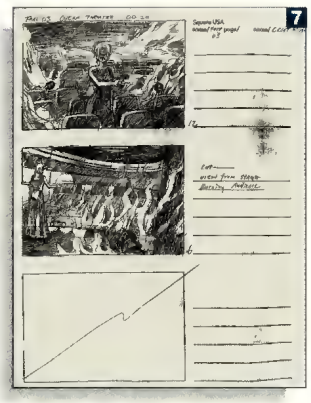
Eveが発する光線によって観客が発火させられる、幻の別バージョン。絵の陰影が濃いせいか全体的に凄惨な雰囲気が漂っている。

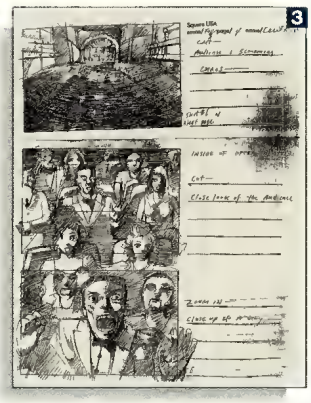


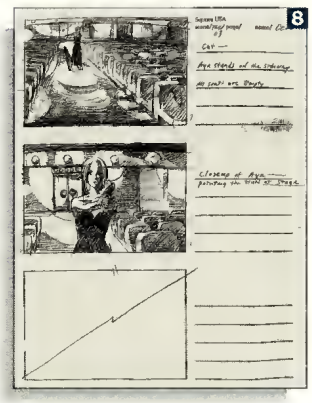


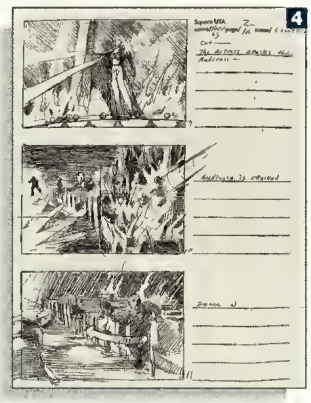






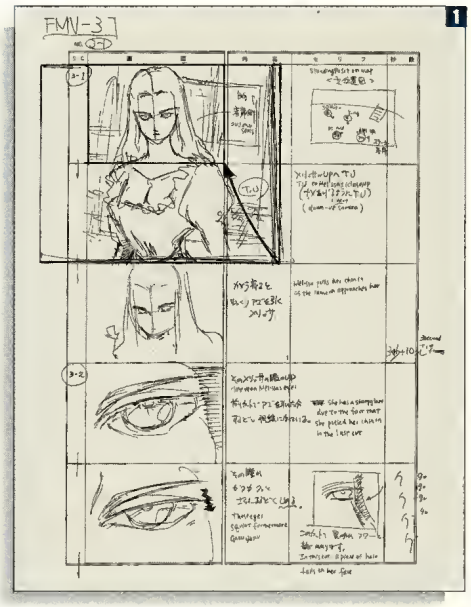


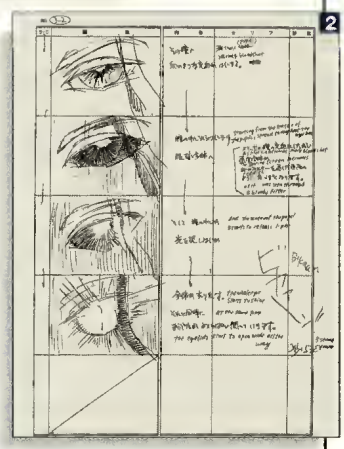


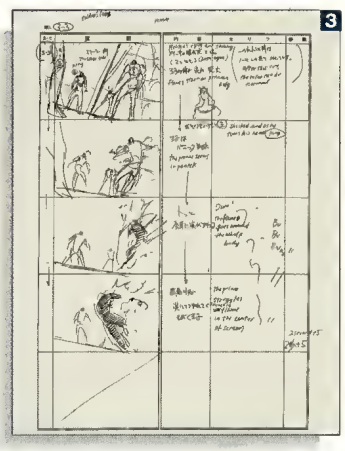


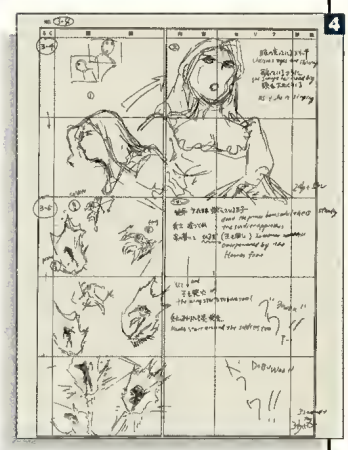
さらに細かくコンテ割り

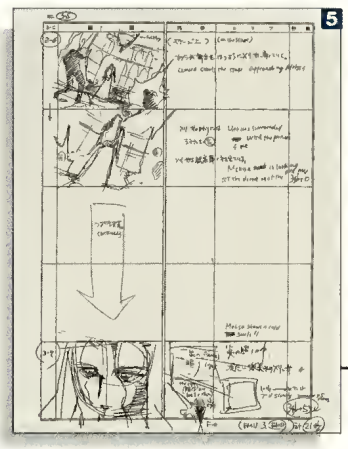
人体発火イベントの一場面一場面を、コマ送りするようにより細かく描写したのがコレ。メリッサの瞳の変色過程もすごくリアル。







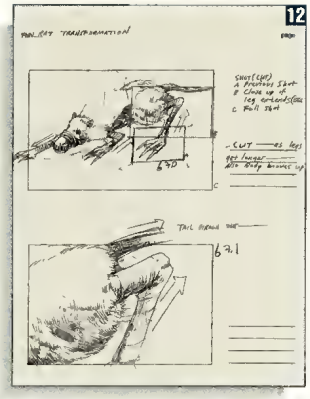


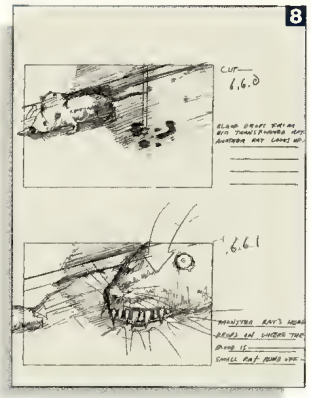


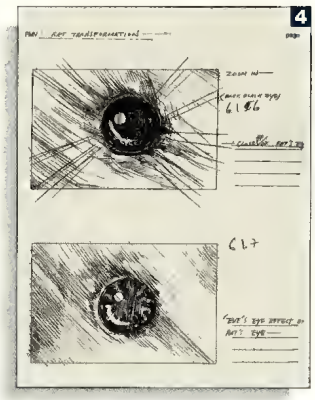
ネズミのリアルな毛の質感が話題となったムービーは、ほぼ絵コンテ通りに再現。変形後の姿はムービーでさらに醜悪さを増した。

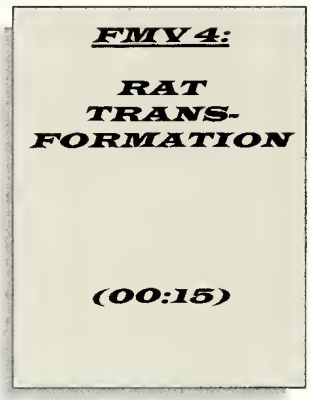
ラット変身

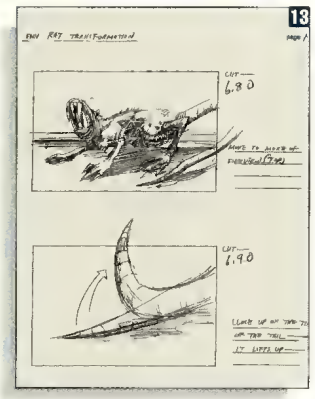
FMV 4

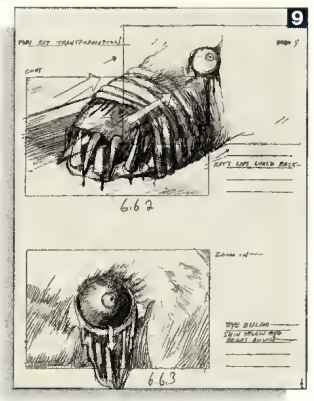


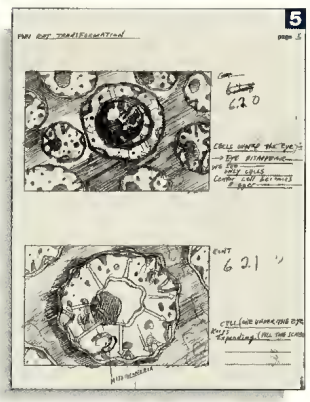


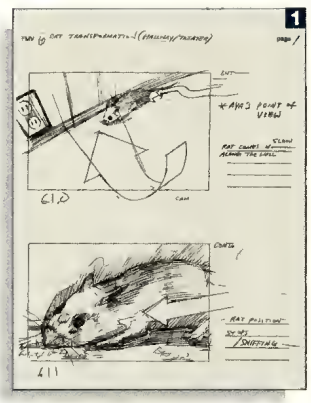


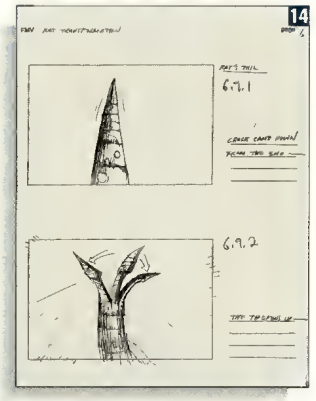


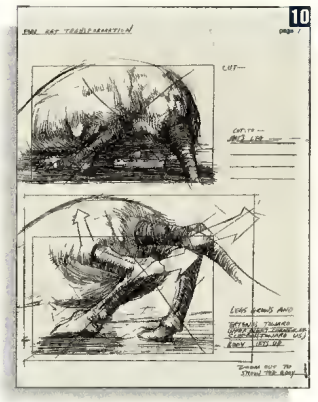


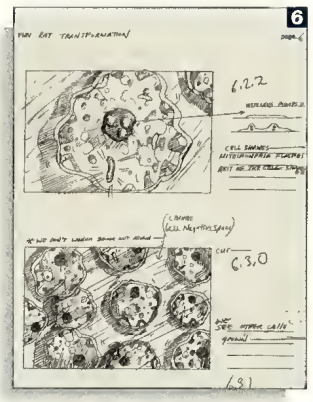


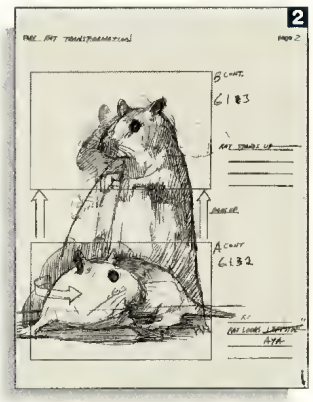


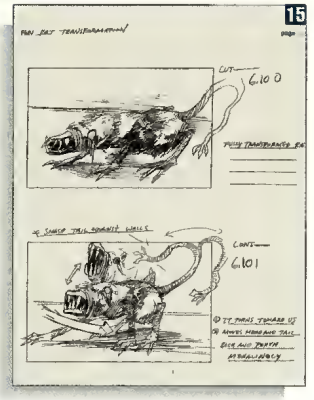


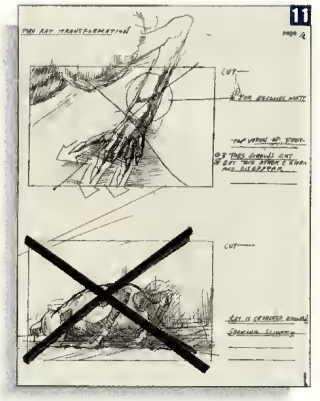


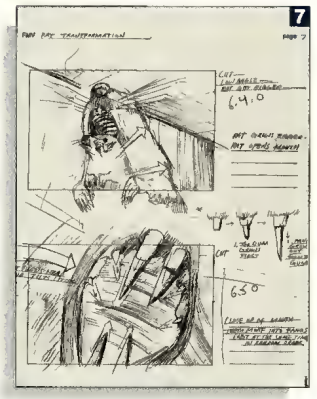


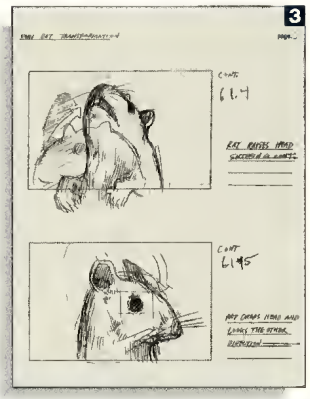








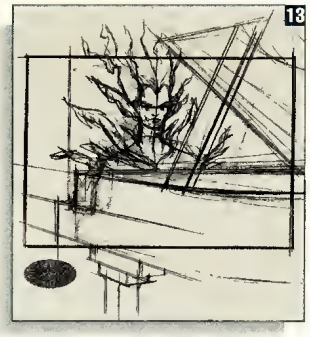


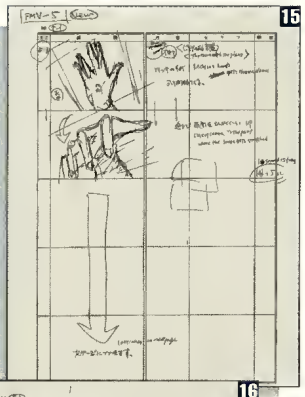


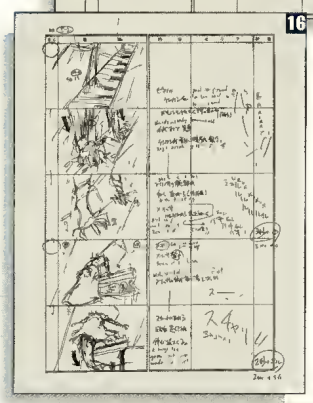
メリッサ Eveへ変身

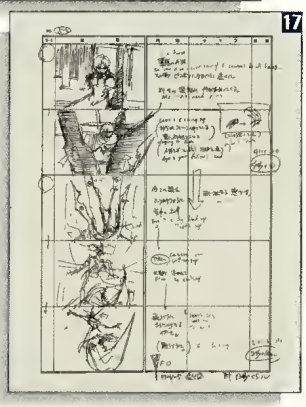
FMV 5

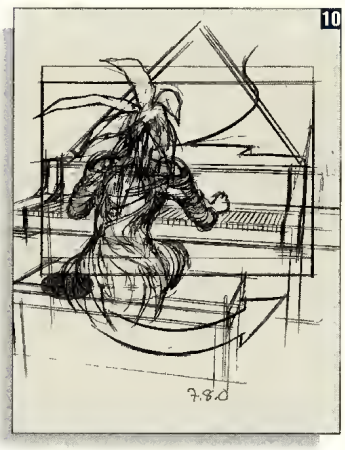
当初の絵コンテでは、ピアノを弾きながらEve第2形態へと変形していく流れだったようだ。⑮以降の流れは実際の形に近い。

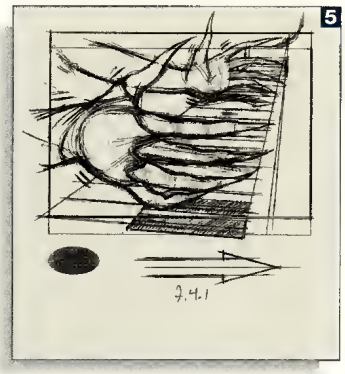


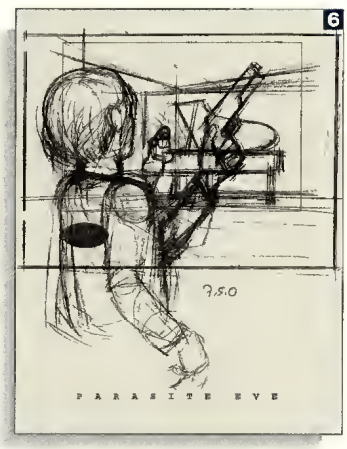


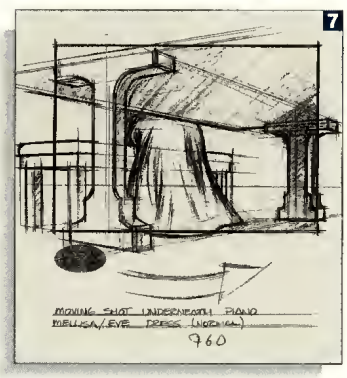


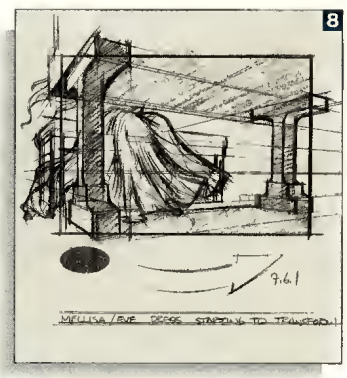




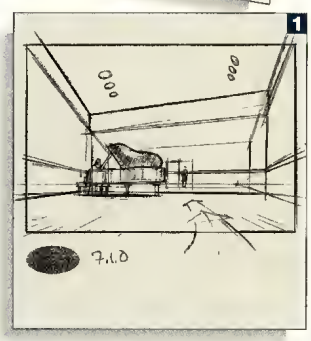


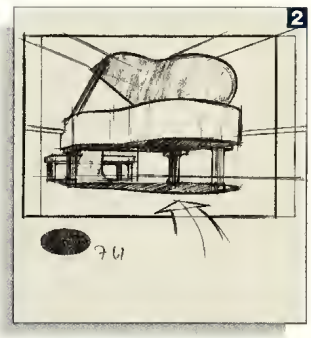






FMV 5:
MELLISA TRANSFOR-MATION INTO EVE
(00:15)

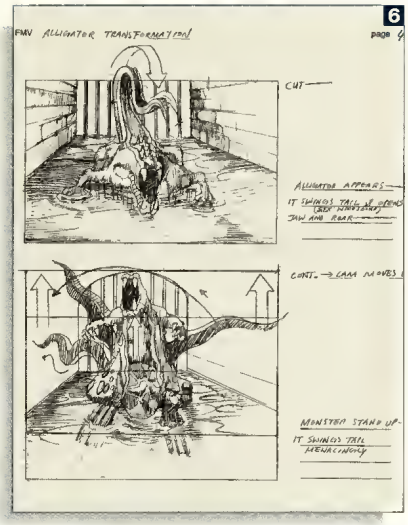


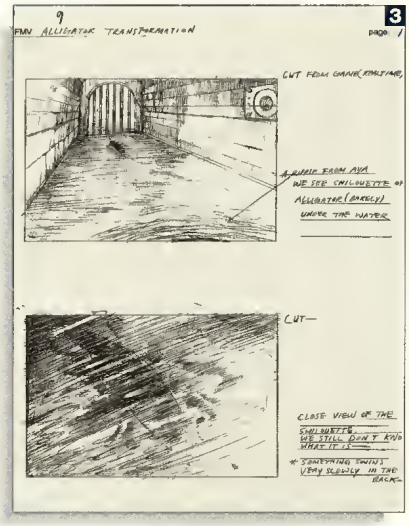


②の絵コンテを見ると、当初はワニの原型をかなりとどめていたことが分かる。実際には③以降に出てくるものが採用されている。

アリゲーター変身

FMV 6

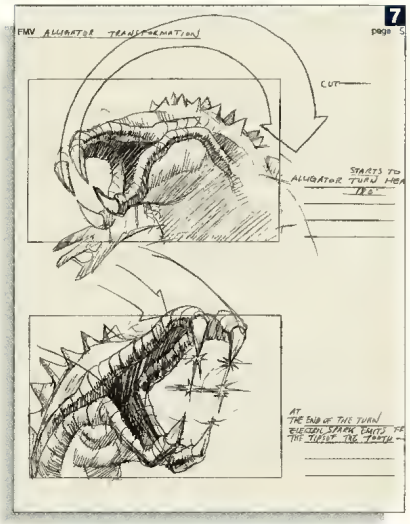


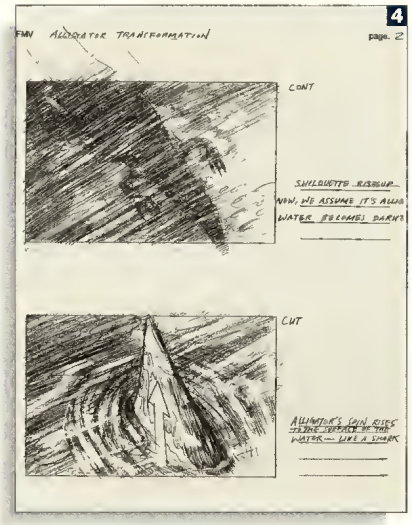


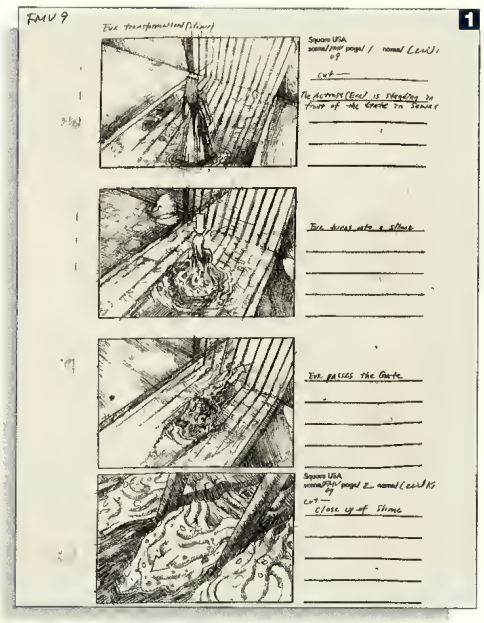
FMV 6:

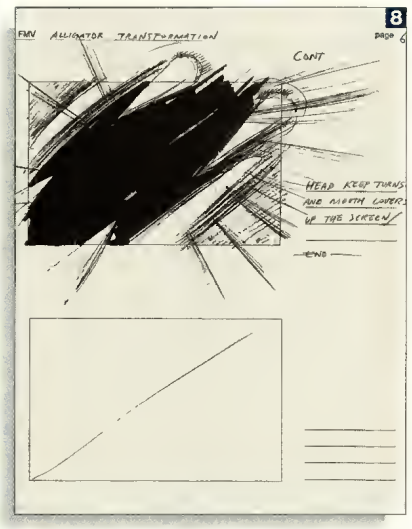
ALLIGATOR TRANSFORMATION

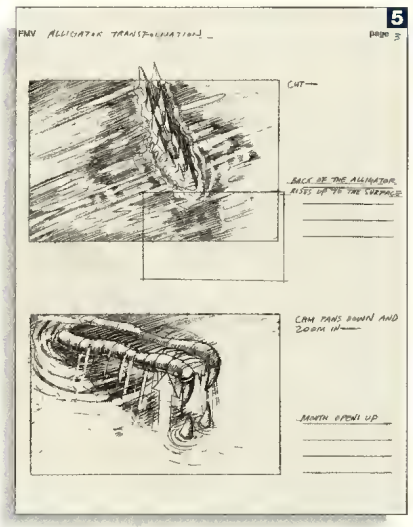
(00:15)

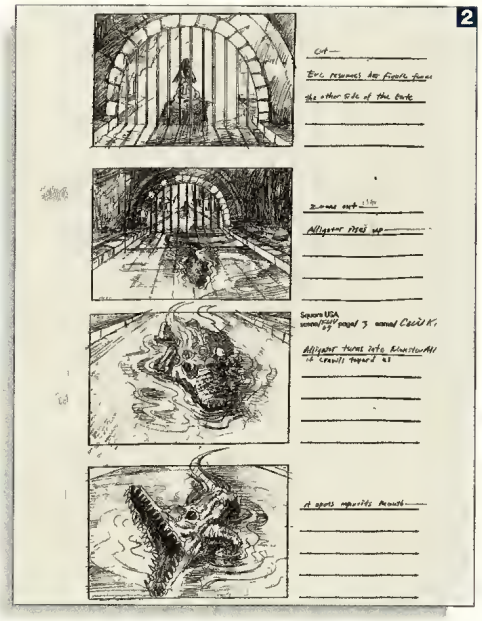








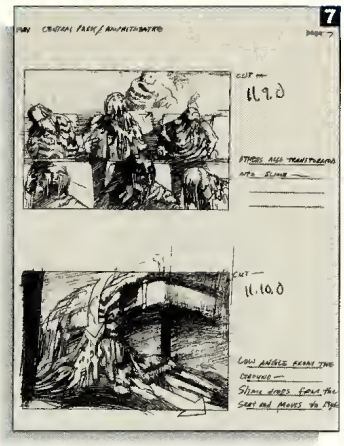


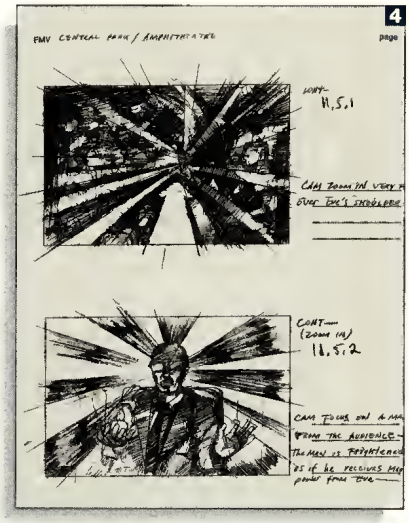


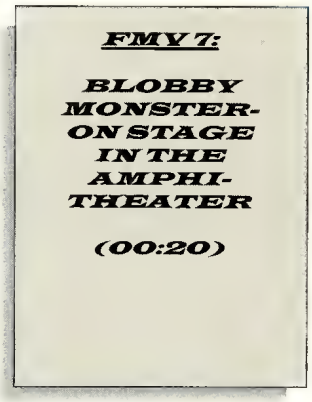
観客が溶解する場面の描写がホラー映画並にグロテスク。ゲーム中では、溶けた足元から骨が見える程度の描写に抑えられている。

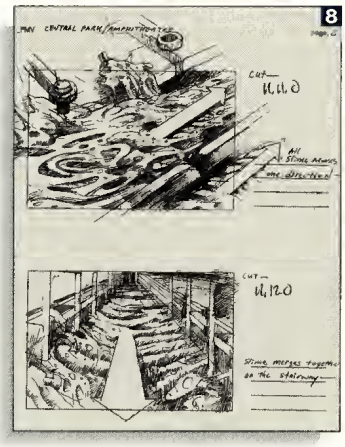
ステージ上の巨大スライム

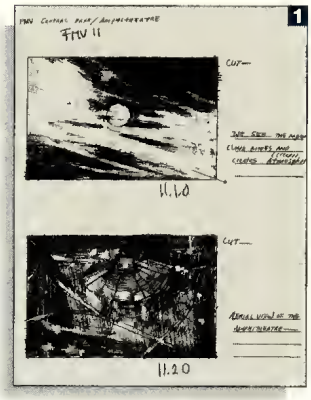
FMV 7

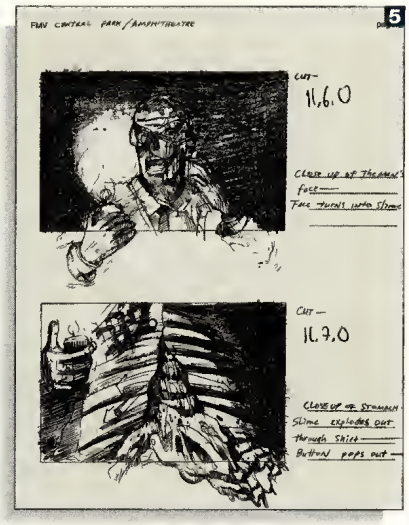


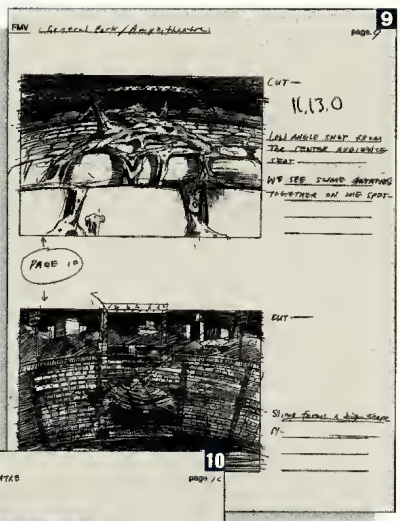


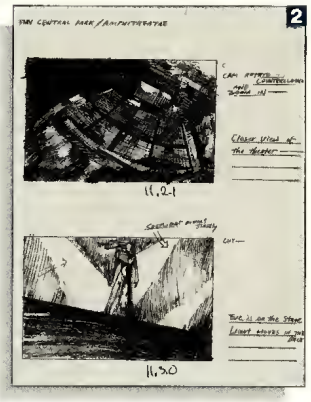


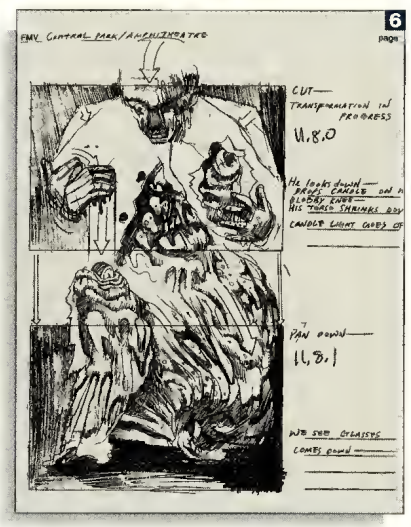


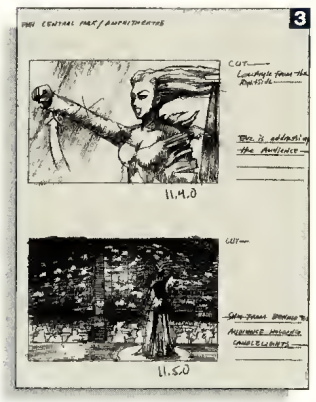


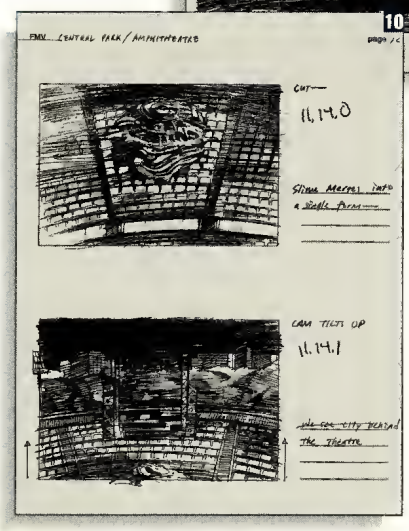


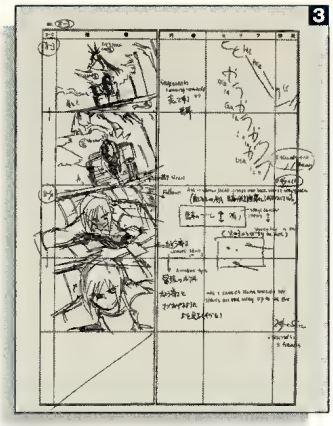


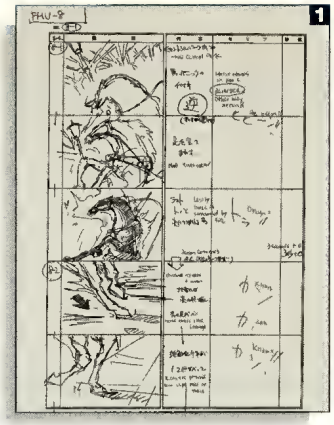


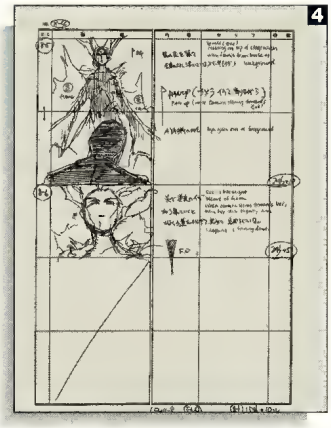


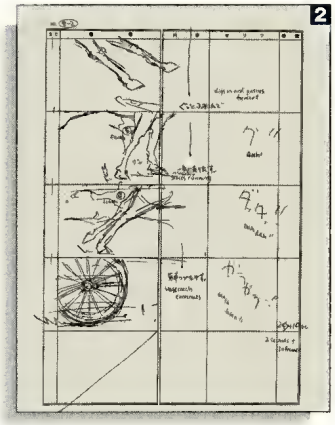




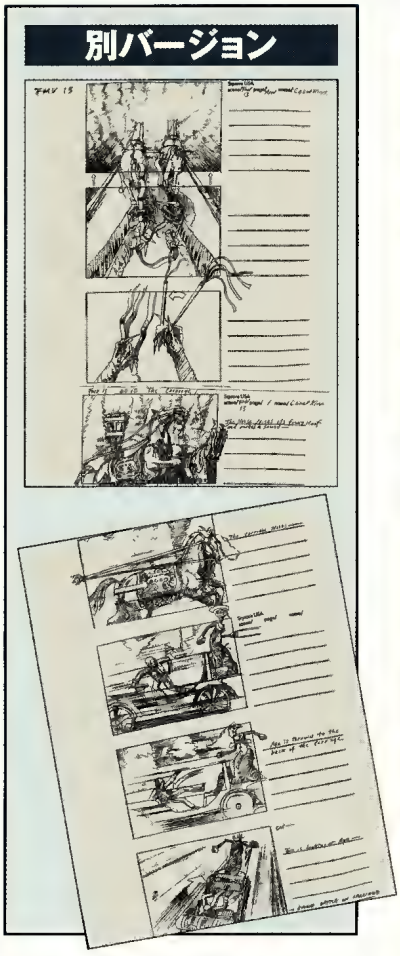


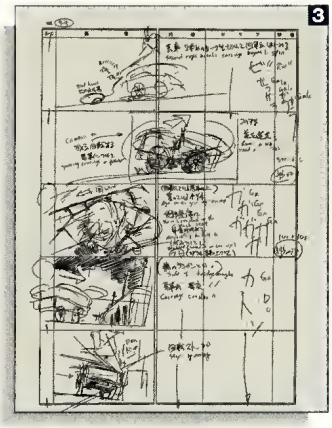


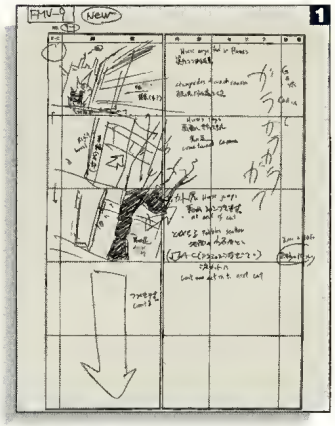


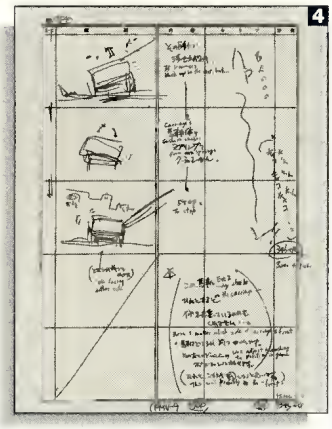


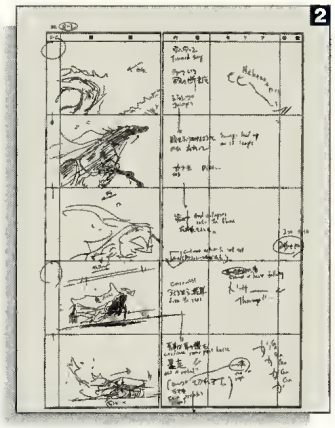
別バージョン











FMV 8

馬車＃1

ここでは絵そのものだけでなく、状況説明や効果音などの指定も細かく入っている。実際のシーンにどれくらい反映されているか、比べてみるのも面白いかもしれない。

FMV 8:

CARRIAGE SCENE #1

(00:10)

FMV 9

馬車＃2

炎上した馬が転倒し、バランスを失った馬車が橋に激突するシーン。コンテ2枚にわたって指定された激突音がド迫力(笑)。2頭の馬が馬車を引く別バージョンは幻に。

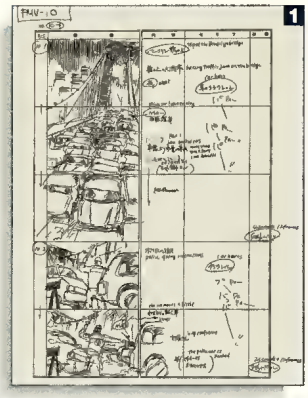
FMV 9:

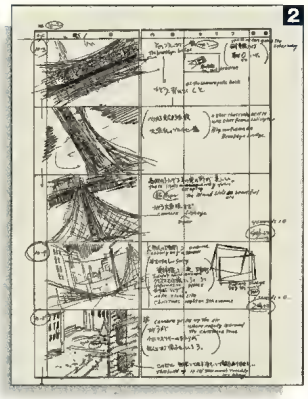
THE CARRIAGE #2

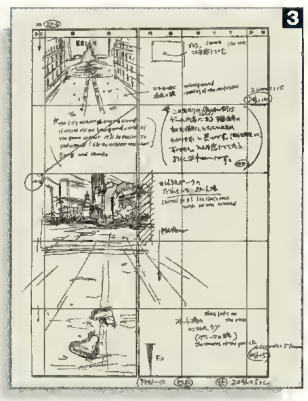
(00:15)

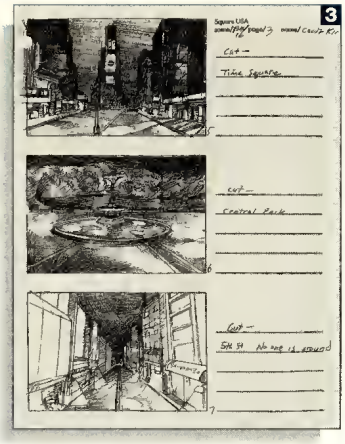
決定バージョン

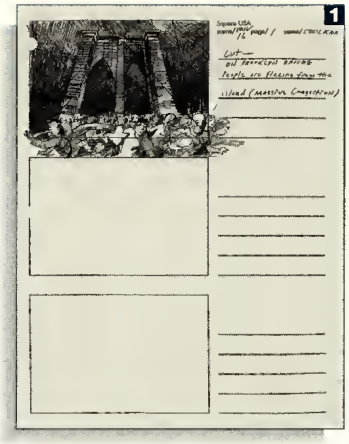
こちらがFMV10の実際に使われた決定稿。市民大混乱から一転、静まり返った街中の様子を絵にするための指示が、事細かく書かれている。

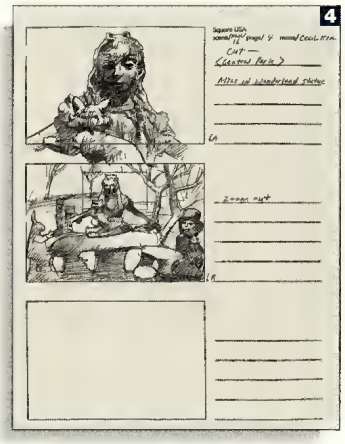


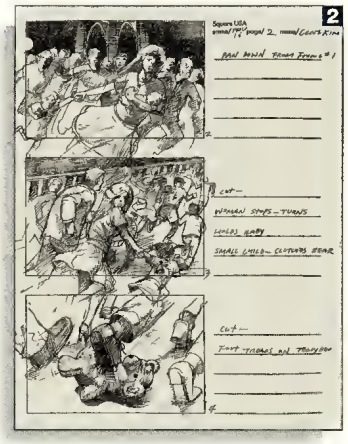












FMV 10

ブルックリンブリッジ避難シーン

絵コンテの段階では逃げまどう市民たちの姿そのものが描かれていた。無人となった市内のロケーションもタイムズ・スクエアなど決定版とは異なる。

FMV 10:

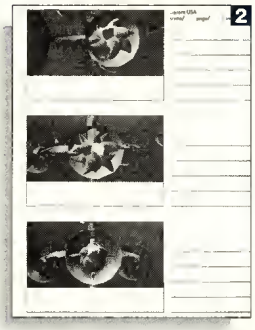
BROOKLYN BRIDGE EVACU-ATION

(00:10)

Eve vs Ayaの細胞

FMV 12

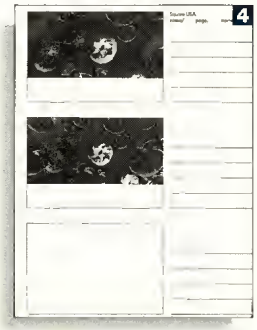
おそらく、FMV11である程度描き起こされた映像をもとに組まれたものと思われる。同じ絵コンテでもだいぶ雰囲気が違う。

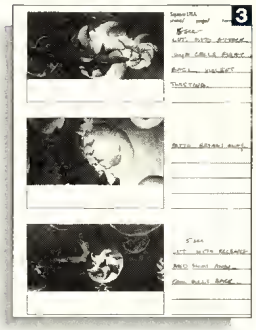


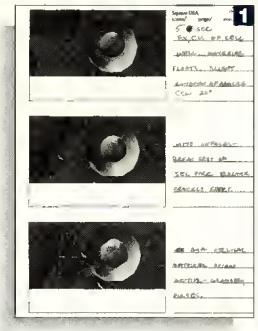
FMV 12:

EVE'S CELLS VS. AYA'S CELLS

(00:15)



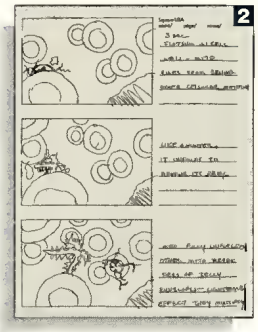




Eve vs 前田の細胞

FMV 11

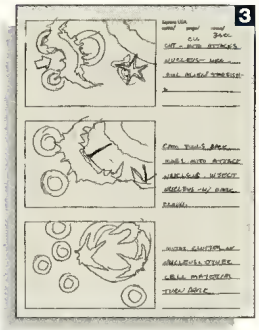
細胞内部の未知の世界が舞台となるシーンだけに、イメージ作りに苦労したのでは。これからあの幻想的なムービーが生まれたのだ。

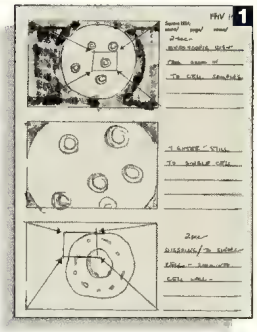


FMV 11:

EVE VS. MAEDA'S CELLS

(00:10)

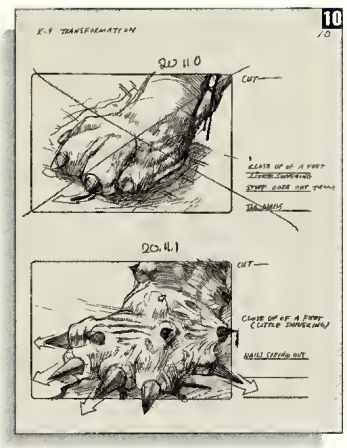


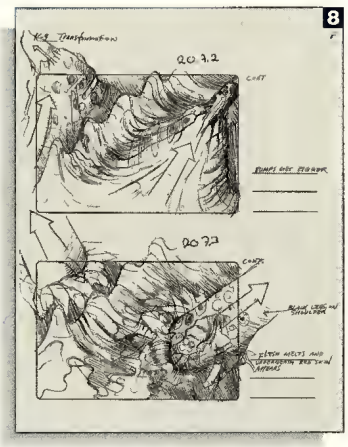


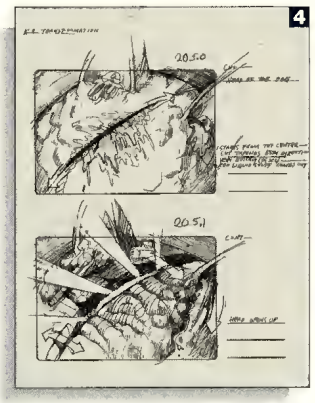
警察犬シーバがケルベロスに変身するシーンだが、絵コンテでは
シーバが部屋の中へ駆け込んで行くところからスタートしている。

シーバの変身

FMV 13



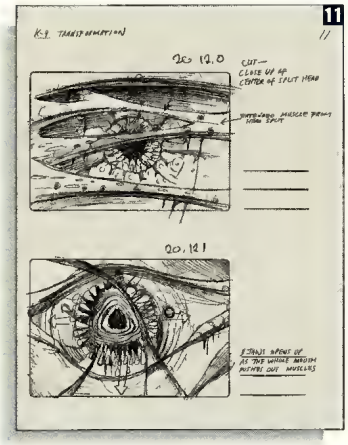


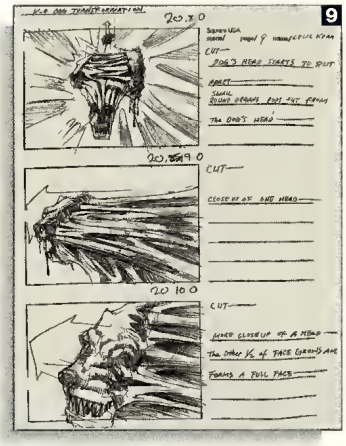


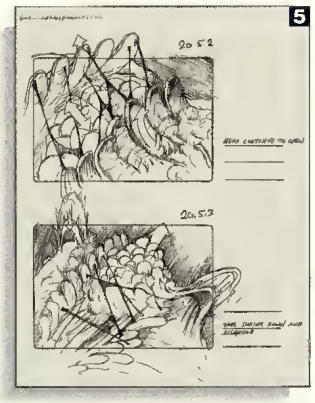
FMV 13:

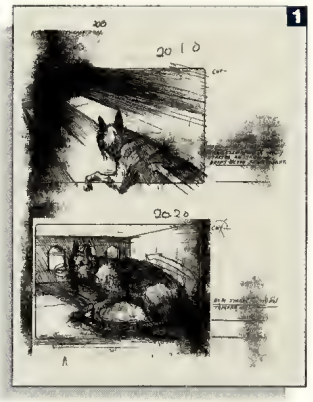
K-9 TRANSFORMATION

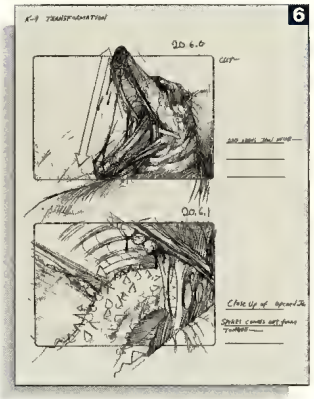
(00:20)

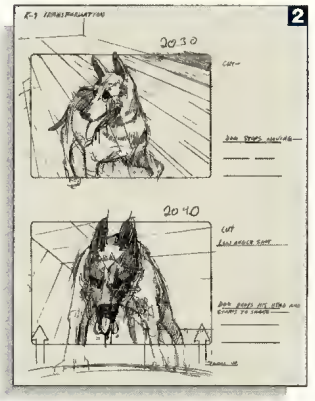


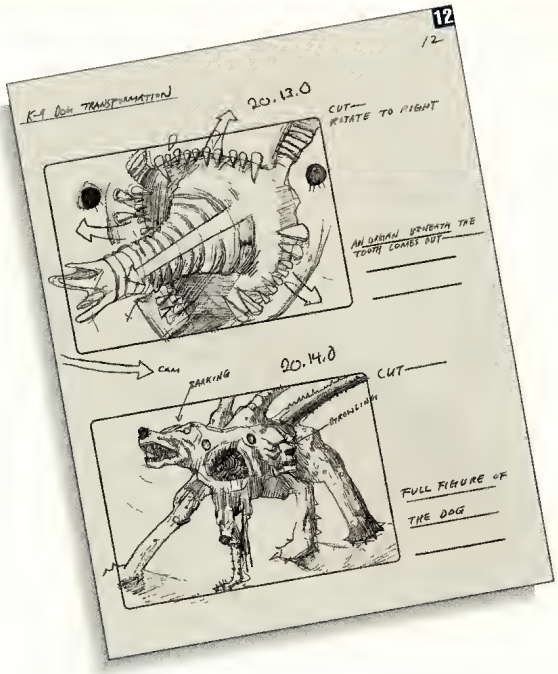


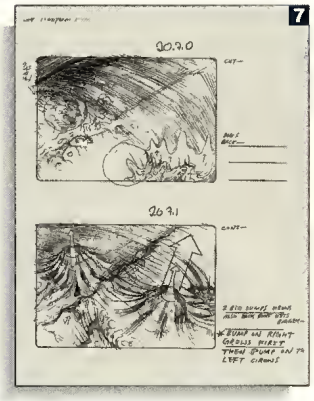


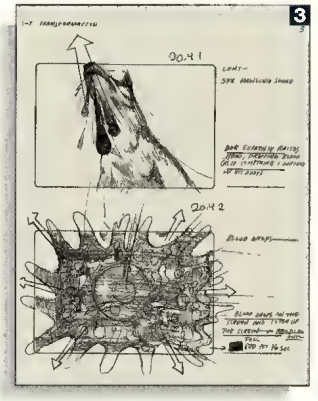










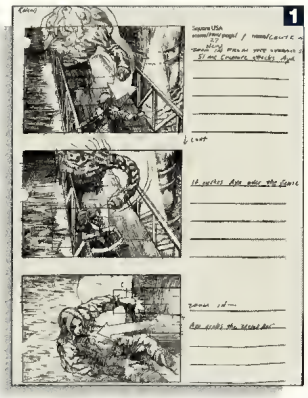


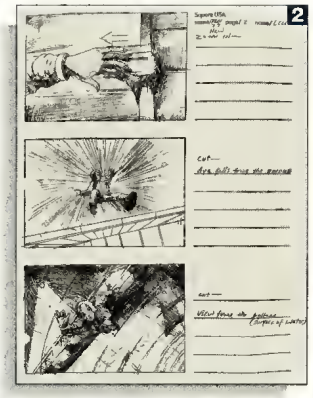
FMV 17

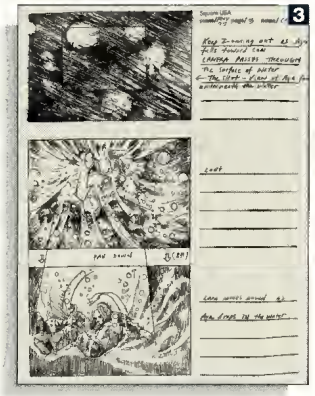
FMV 17:

SEWER SCENE WITH THE SLIME CREATURE

(00:30)







FMV 15

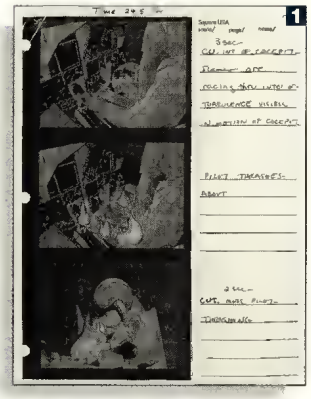
コックピット内部

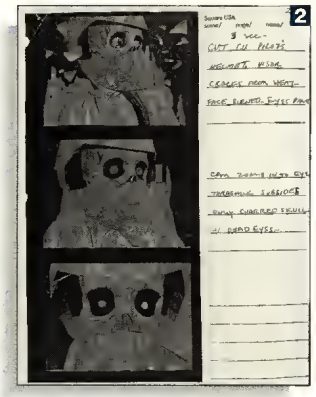
Eveによって発火させられたパイロット。焼けただれた顔はやがてガイコツのごとき形相へ…。ラストの顔のアップがかなり凄惨な感じだ。

FMV 15:

INSIDE THE FA-18 COCKPIT

(00:15)





FMV 14

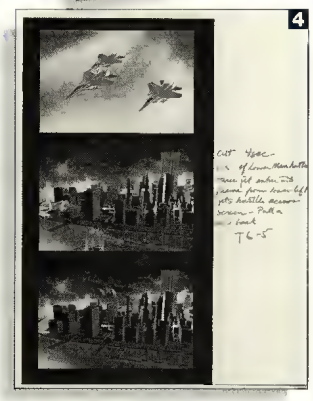
FMV 14:

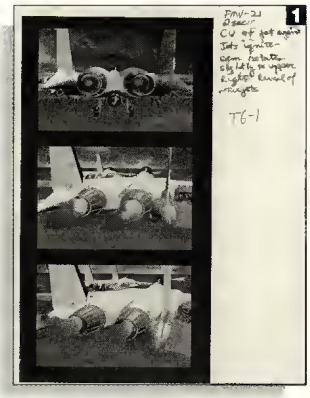
AIR ATTACK

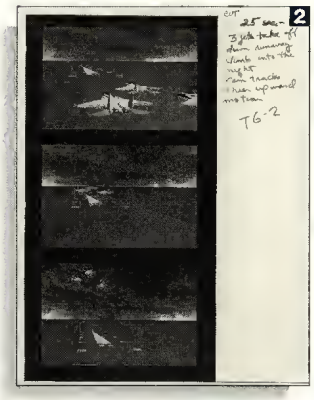
(00:15)

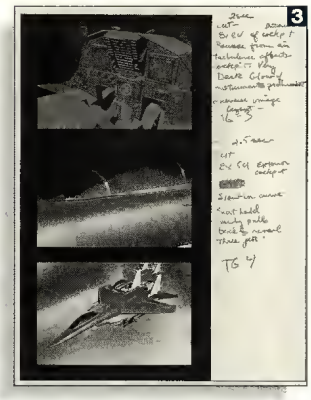
戦闘機出撃

海軍空母から飛び立っていく戦闘機。やはりメカニカルなものは、絵コンテの段階でもかなりリアルになっている。モデルはやはり実在の戦闘機だろう。





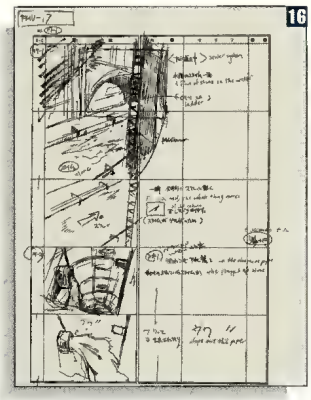


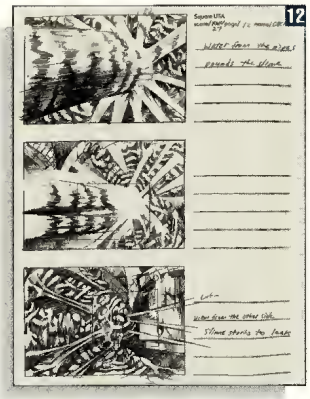


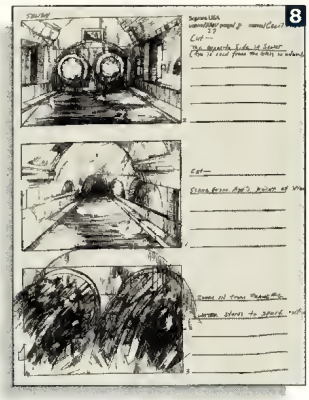
※ＦＭＶ16は「ジェット機爆発」（p45参照）ですが、絵コンテが残っていないのでここでは省きました。

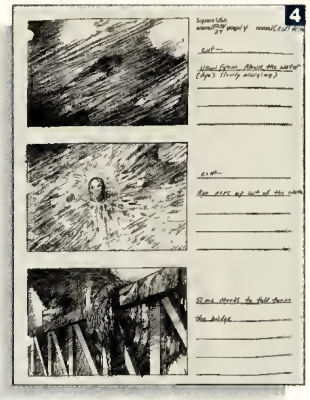
下水道のスライム

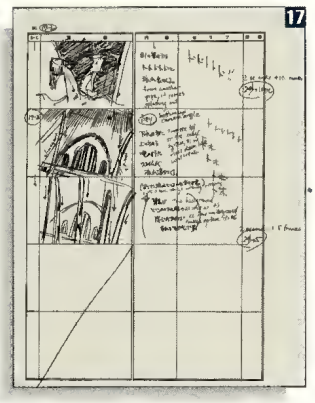
冒頭、Ayaがスライムに襲われて下水道に転落するシーンは緊迫感満点。だが残念ながらこのシーンはほとんど使用されていない。

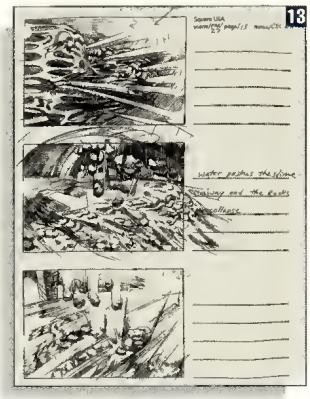


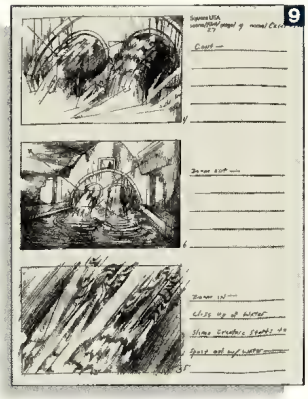


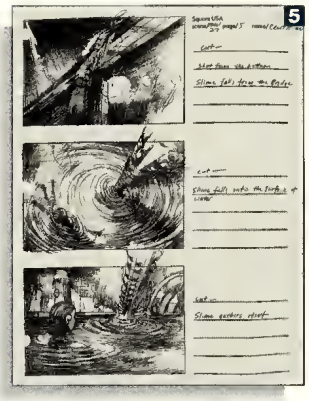


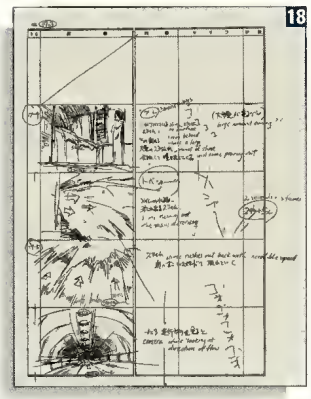


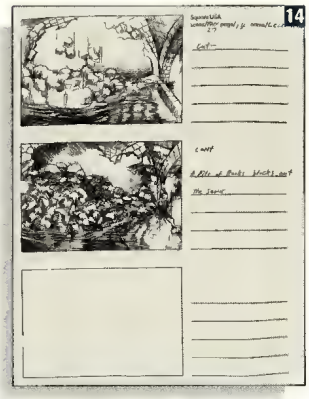


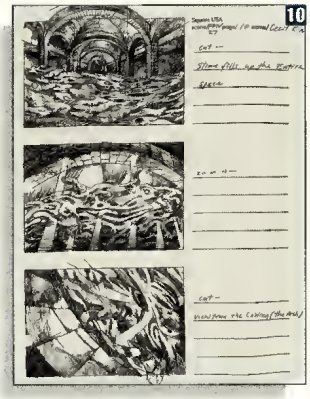


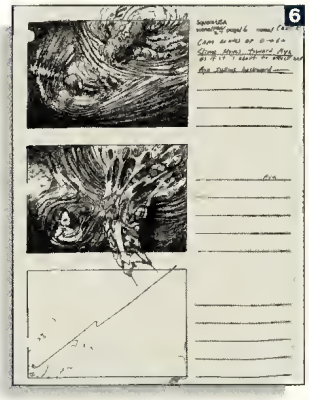


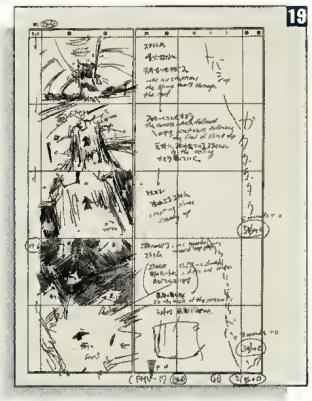


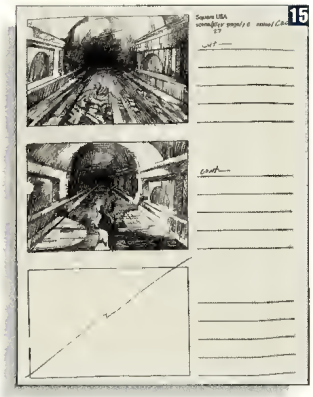


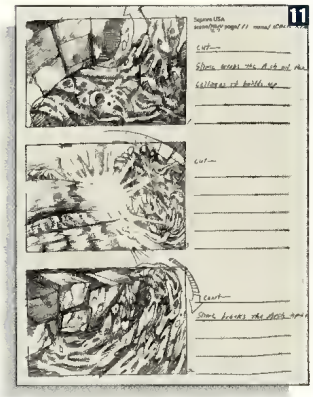


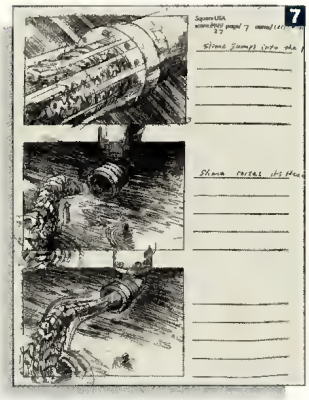












FMV 19

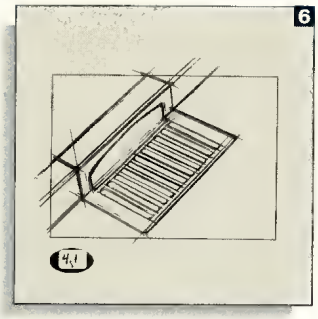
博物館前の巨大スライム①

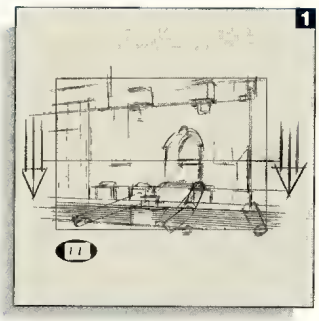
②と合わせて、実際のムービーとほぼ同じ内容。ただ、ビルの上方から巨大な手が降りる場面とEveを乗せた巨大スライムの手が卵（?）に変化する場面などがカット。

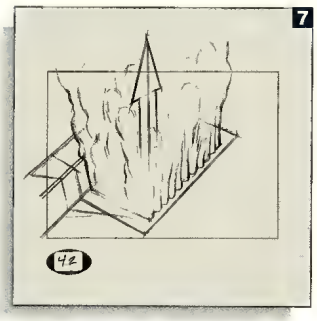
FMV19:

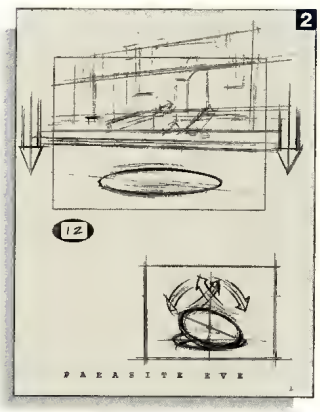
BLOBBY MONSTER-IN FRONT OF MUSEUM

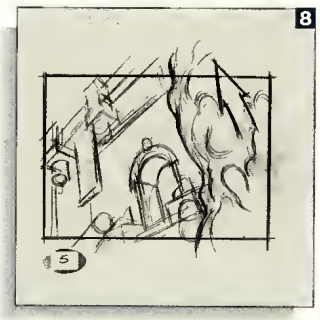
(00:30)

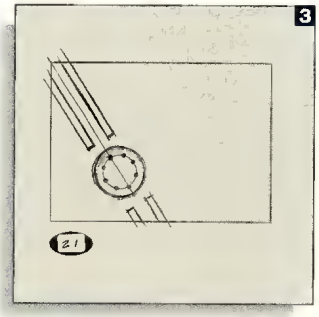


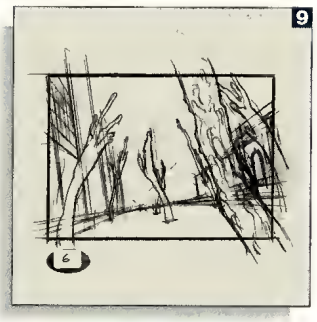


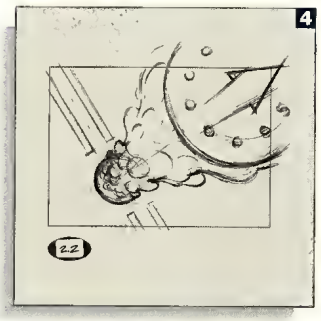


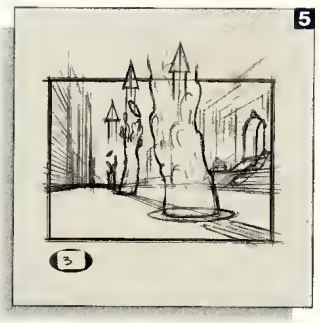












※絵コンテのFMV19はゲームのFMV20に当たります。

FMV 18

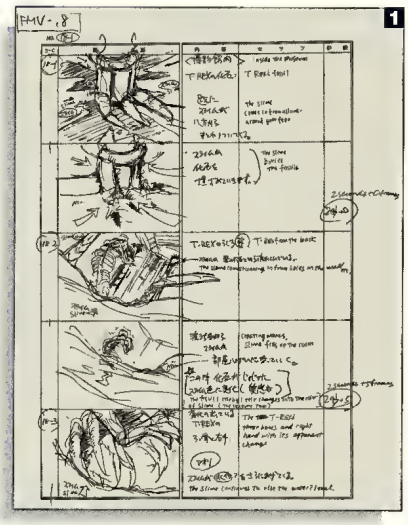
T-REX復活

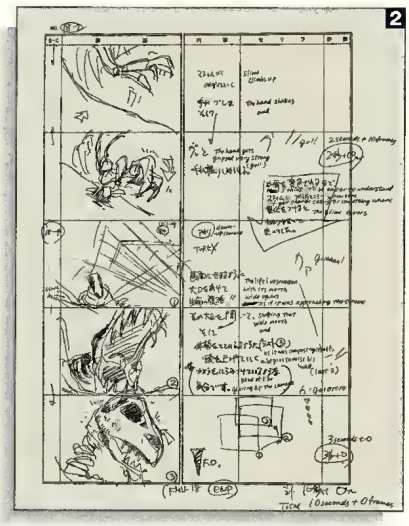
T-REXの化石にスライムが付着してNMCと化すシーン。ムービーとしては短いものだが、T-REXの体の各部分の見せ方からカメラアングルまで細かい指定がある。

FMV18:

T-REX RESURRECTION

(00:05)

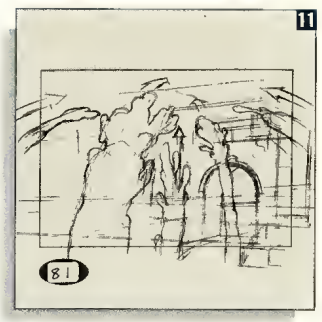




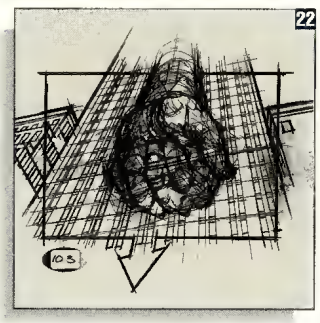
26
12.3

21
10.2

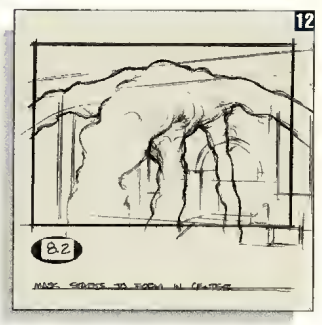
16
9.1


11
8.1

27
13.1


22
10.3

17
9.2


12
8.2

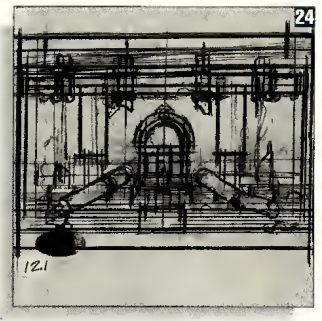
28
13.2

23

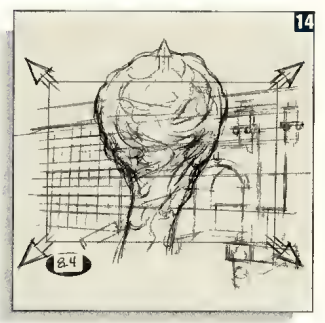
18
9.3

13
8.3

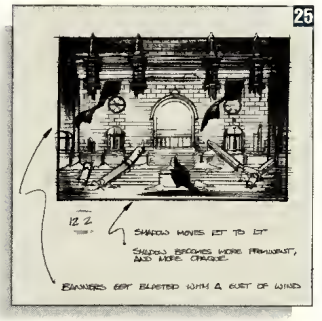
29
13.3

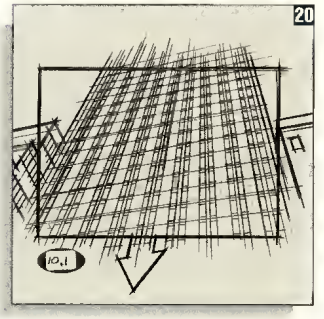

24
12.1

19
9.4


14
8.4

P96へ続く。


25
12.2
SHADOW MOVES LEFT TO RIGHT
SHADOW BECOMES MORE PROMINENT, AND MORE ORGANIC
BANNERS GET BLASTED WITH A GUST OF WIND

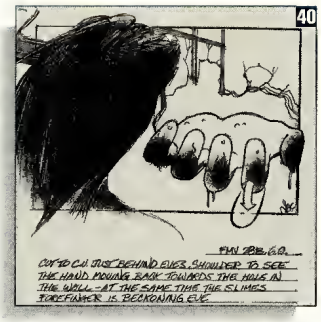

20
10.1

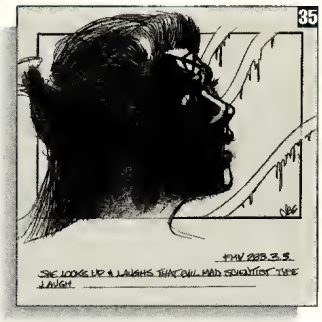
15
8B
HIGHLY REFLECTIVE GLASS BUILDING
SHADOW RISES ON GLASS BUILDING

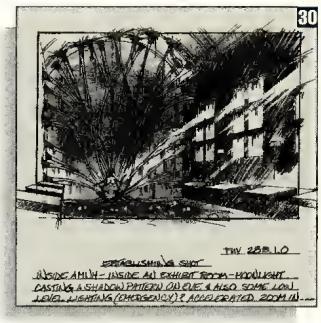
博物館前の巨大スライム ②

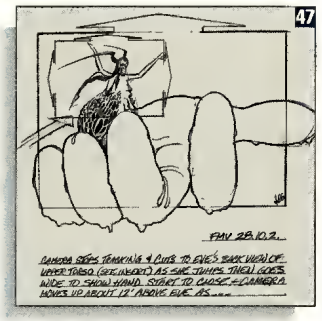
FMV 19

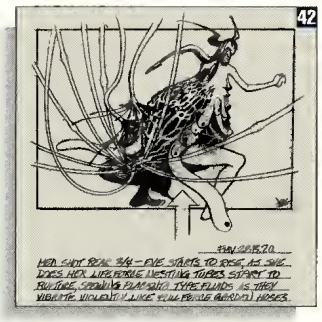
前ページからの続き。

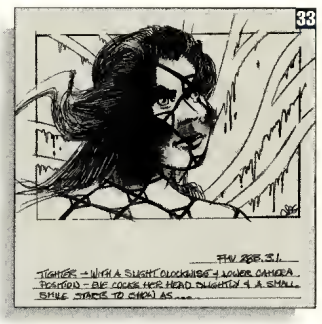


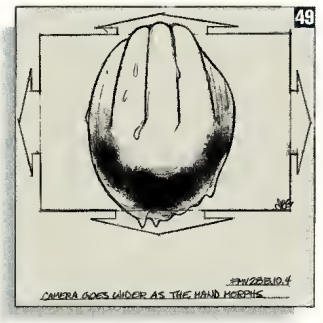


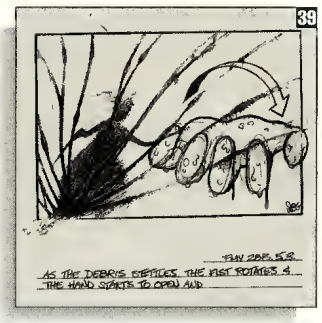












FMV 21

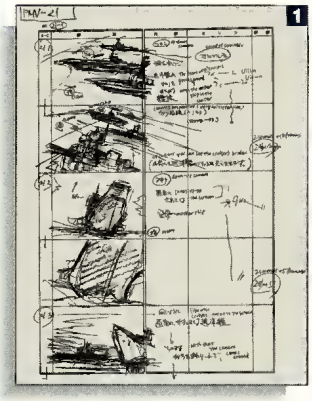
戦闘開始

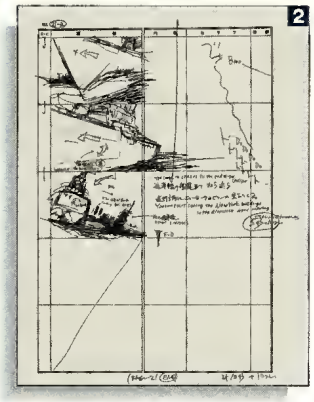
巨大スライム壊滅のためについに動き出した海軍。時間的には短いが見どころのあるシーン。それだけに、迫力を表現するための効果音の指定がメインになっている。

FMV 21:

COMMAND ATTACK

(00:07)





FMV 20

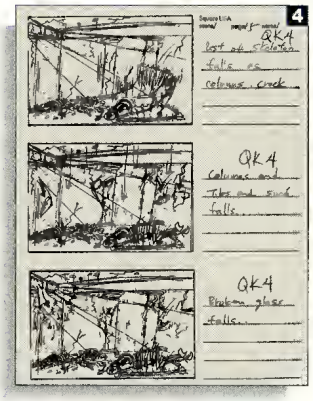
FMV 20:

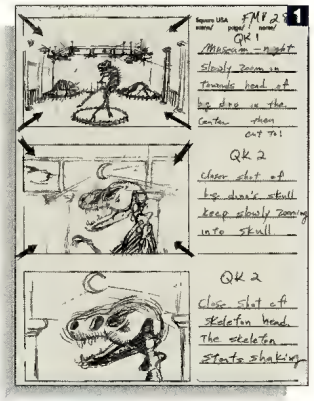
EARTH-QUAKE IN THE DINOSAUR EXHIBIT

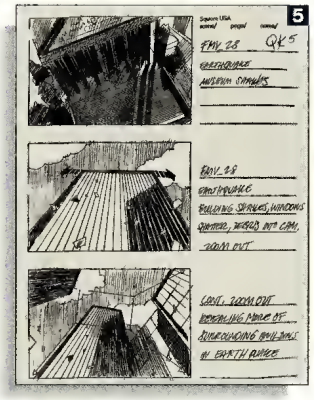
(00:10)

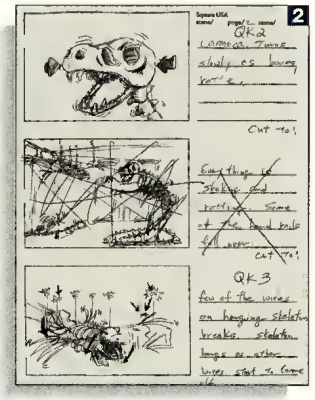
地震

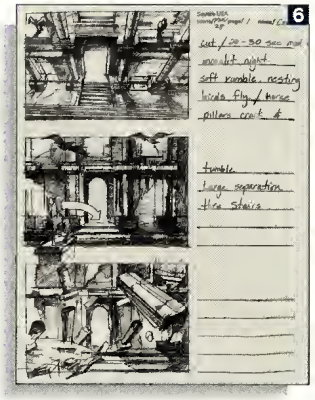
突如、博物館を襲った不気味な地震によって、展示されていた化石標本が次々崩壊。絵コンテには周囲のビルが揺れている場面もあるが、ムービーには入っていない。

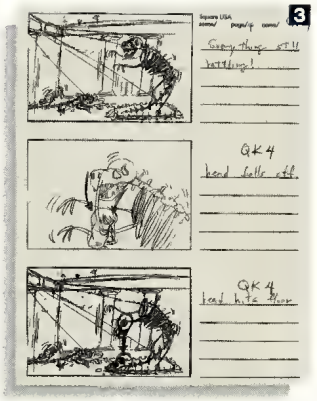




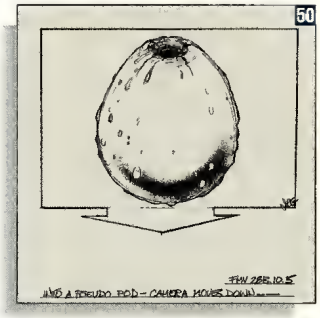


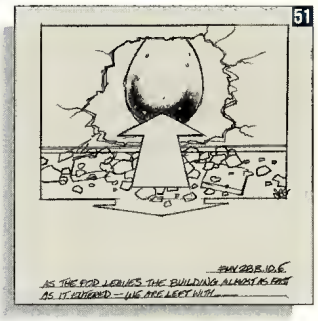


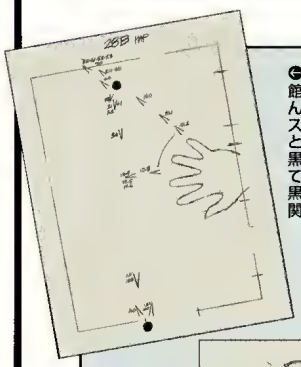




※絵コンテFMV20はゲームのFMV19に当たります。







❶これは博物館内に飛び込んできた巨大スライムの手とEve：上の黒い丸、そしてAya：下の黒い丸の位置関係を示す図

❷妊娠したEveのラフスケッチと思われる。当初はEve自らが巨大スライムの手に近づいて、その上に乗る設定だったようだ

FMV 23

巨大スライムに戦闘機が背後から接近・攻撃。だがゲーム中にこのシーンは存在しない。道路脇の警官がいい味出しているのだが…。

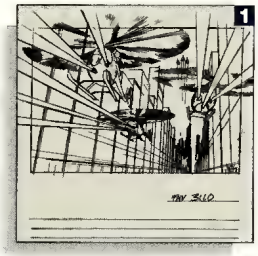
5番街の巨大スライム

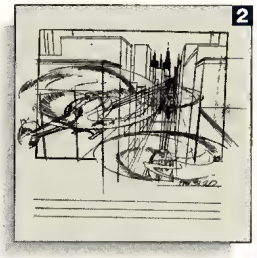
FMV 22

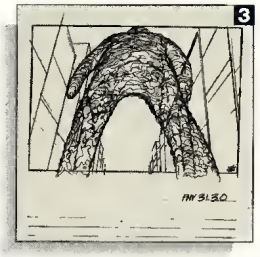
FMV 23:

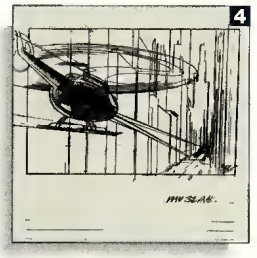
BLOBBY MONSTER-VIEW OF MANHATTAN FROM ABOVE

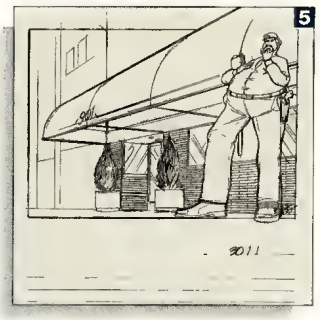
(00:20)

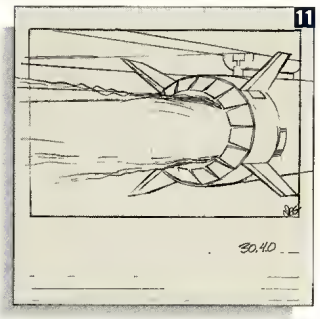


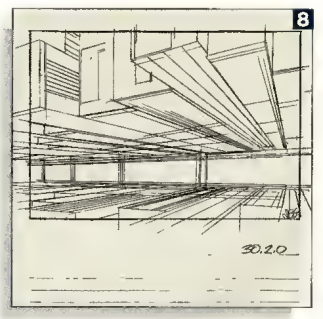


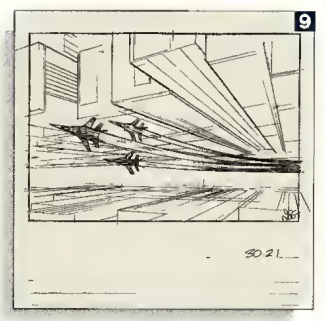








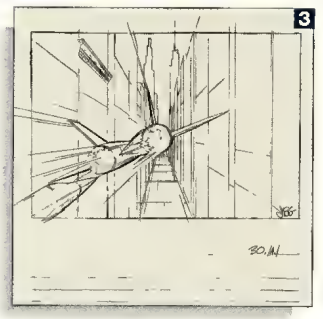




FMV 22:

BLOBBY MONSTER-FIFTH AVENUE

(00:25)



こちらは実際に使われた海軍VS巨大スライムのムービー用絵コンテ。パイロットの表情アップの部分はカットされたようだ。

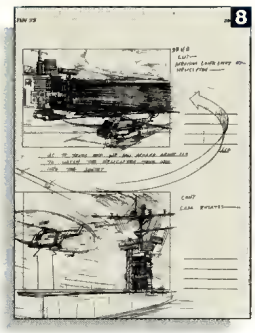
マンハッタン上空から見た巨大スライム

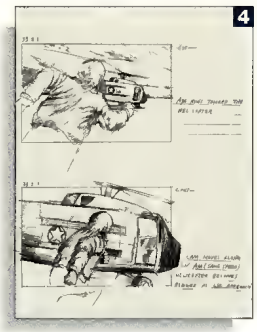
※絵コンテFMV23はゲームではFMV22と23に分かれています。

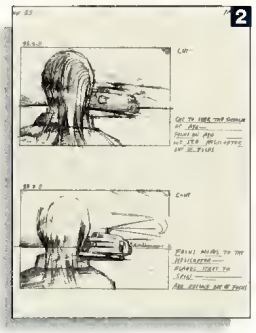
海軍の要請でパイロットとともに戦闘ヘリに乗り込むAya。だが実際には、オート操縦のヘリにAyaがひとりで乗り込む設定に。

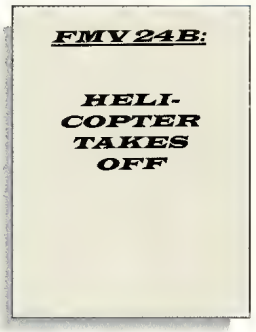
ヘリコプター出動

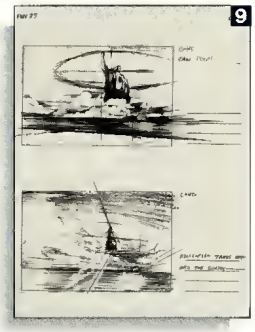
FMV 24

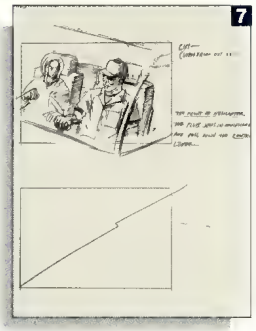


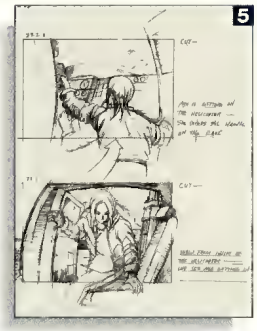


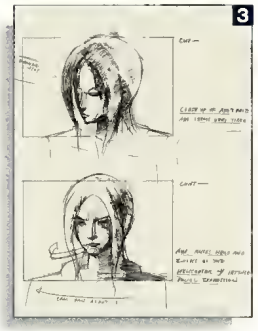


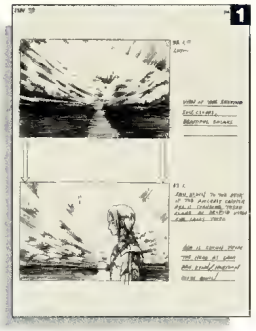


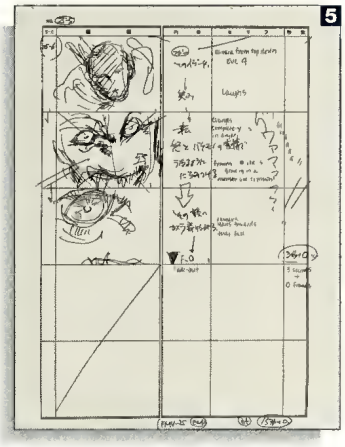


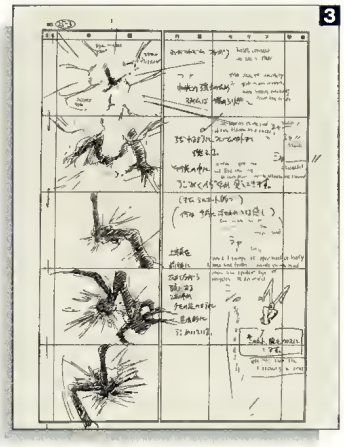


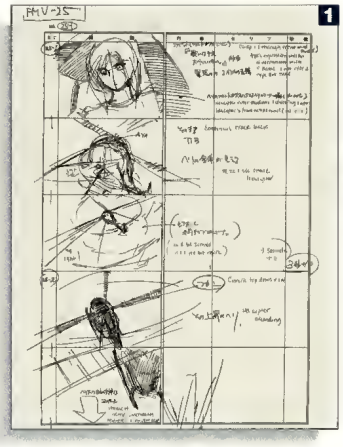


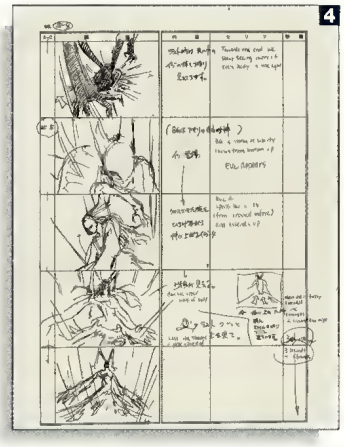


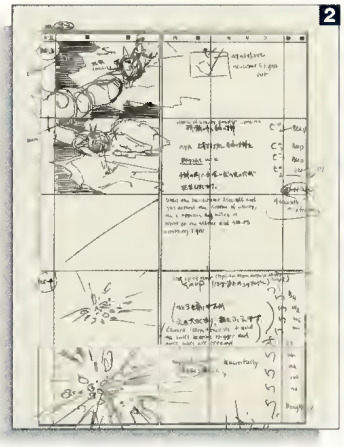








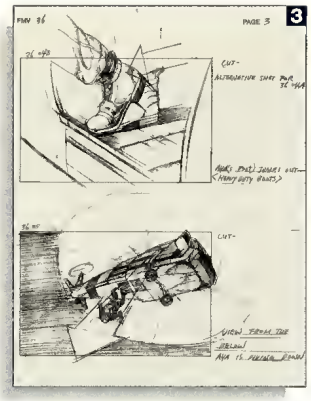


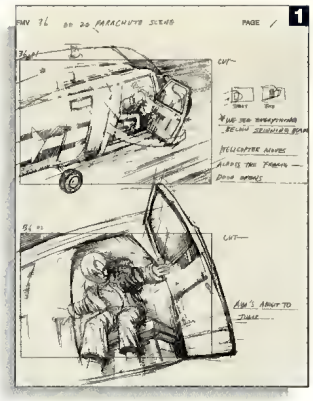


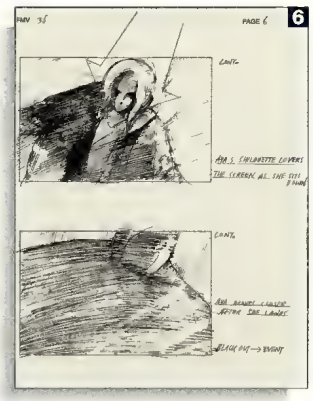
FMV 25

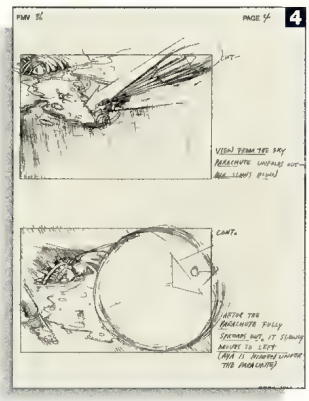
Eve出現

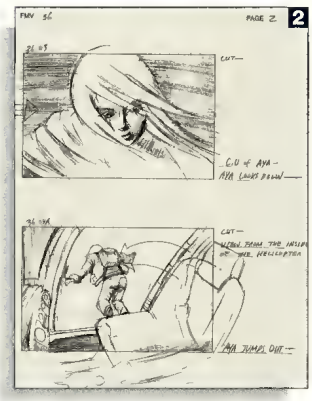
ゲーム中のムービーでは、ゾッとするような不敵な笑みか印象的だったEve出現シーン。絵コンテではそのEveの表情は、鬼のような形相だった。これはこれで怖そう。











FMV 26

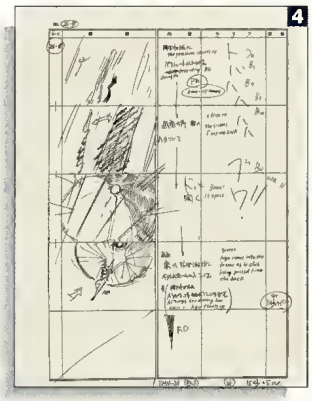
パラシュート降下

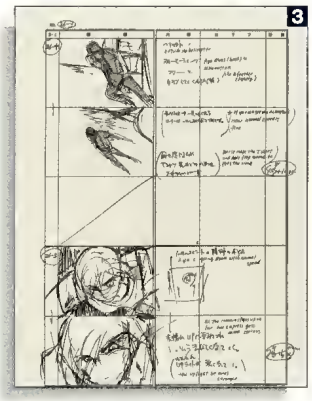
ＴＶＣＭでもおなじみのシーン。ヘリからパラシュートで降下する設定は同じだが、採用されたのは銃をセットして臨戦態勢を整えてから飛び立つ決定バージョンのほう。

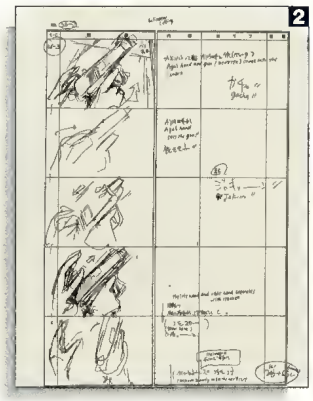
FMV 26:

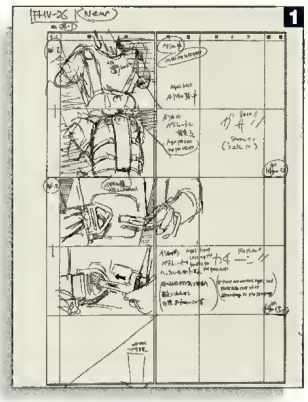
AYA'S PARACHUTE SCENE

(00:20)







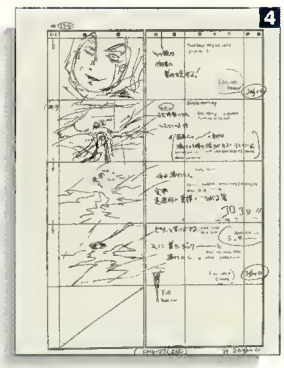


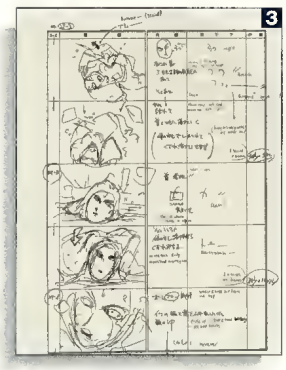
決定バージョン

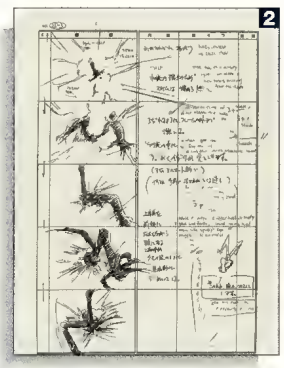
このシーンはほとんどそのままムービーでも使われている。Eveがもがき苦しみ、徐々に崩れ落ちていく過程の描写がリアル。

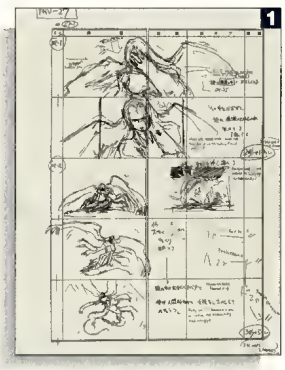
Eveの最期

FMV 27









FMV 27:

THE END OF EVE

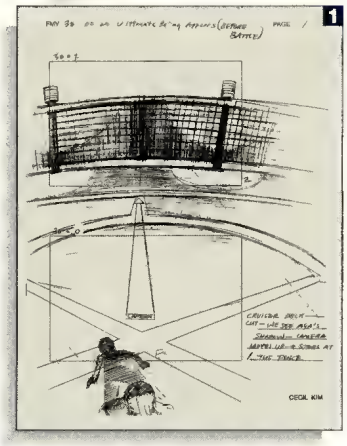
(00:15)

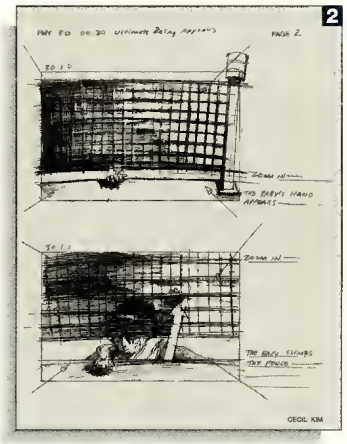
FMV 29

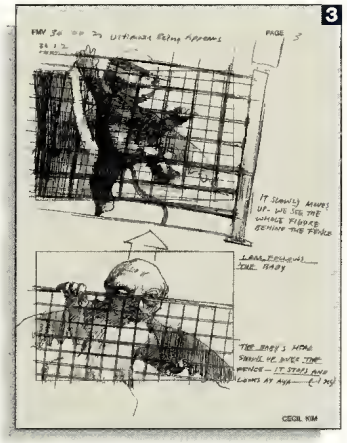
FMV 29:

ULTIMATE BEING APPEARS

(00:20)







海面に漂う巨大スライムの残骸から、不気味な産声をあげて完全体が誕生するシーン。艦船が爆発する場面は絵コンテでも迫力あり。

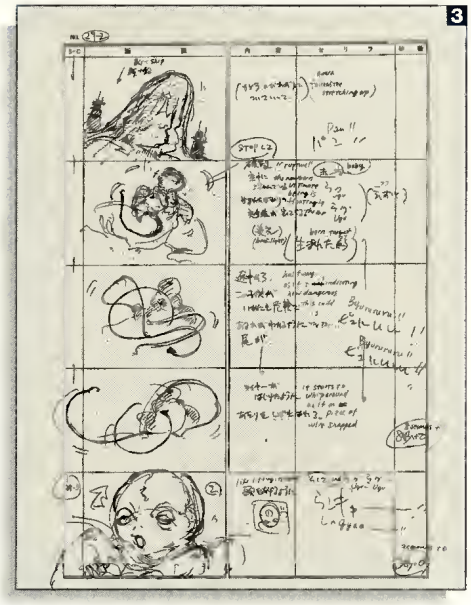
完全体誕生

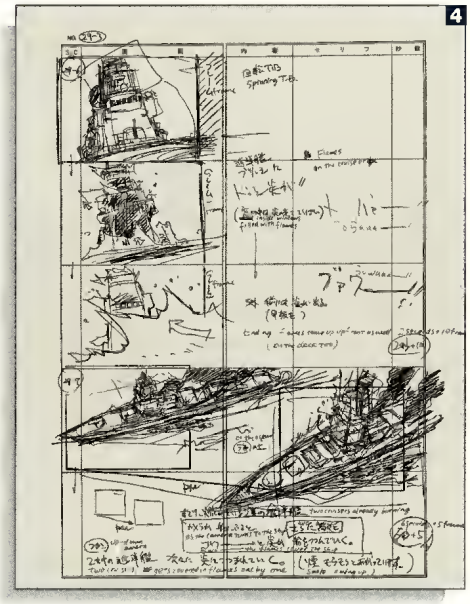
FMV 28

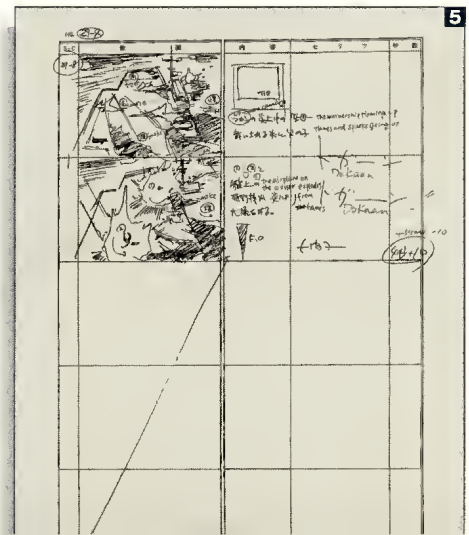
FMV 28:

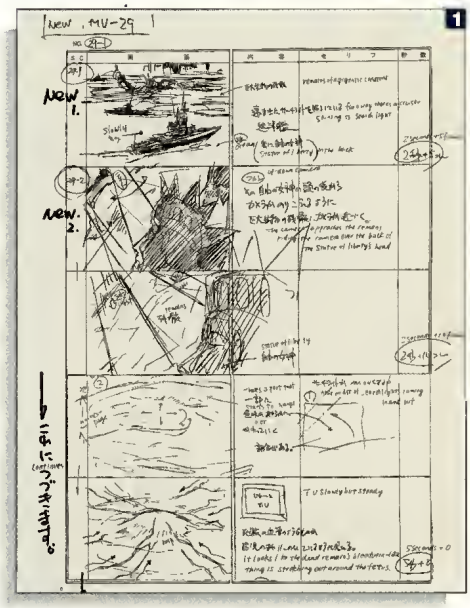
BIRTH OF THE ULTIMATE BEING

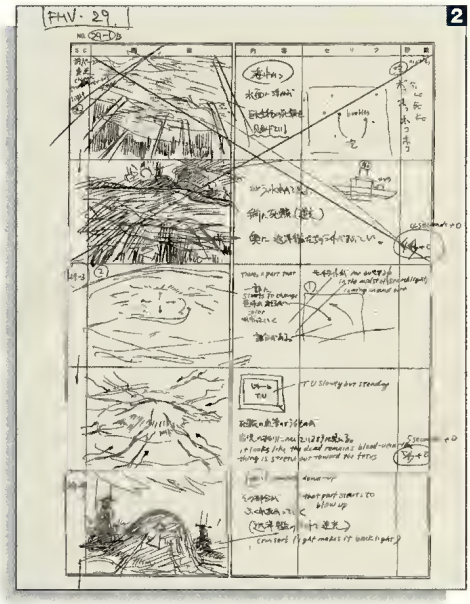
(00:40)











Ayaと完全体

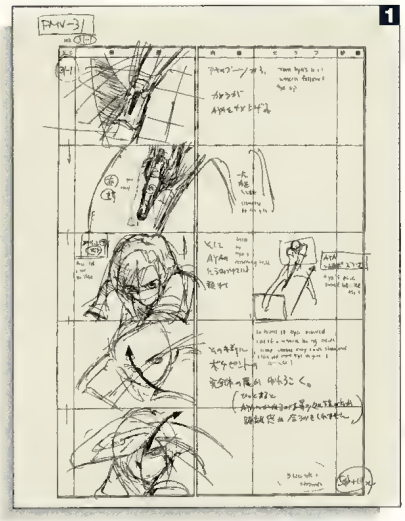
FMV 30

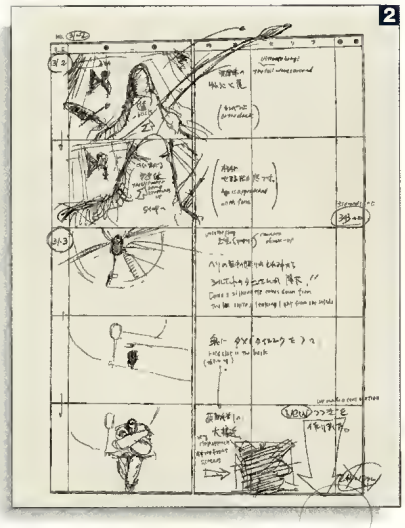
完全体最終形態との最後の決戦のシーン。前田の特殊弾を受け取ったダニエルがヘリから降下する場面まで、ほぼそのままムービー化された。降下中に炎に包まれる演出は後から追加？

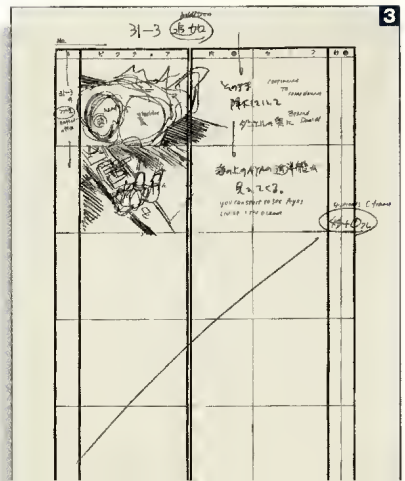
FMV 30:

AYA & THE ULTIMATE BEING

(00:20)



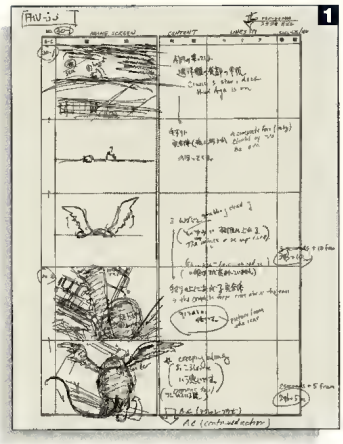


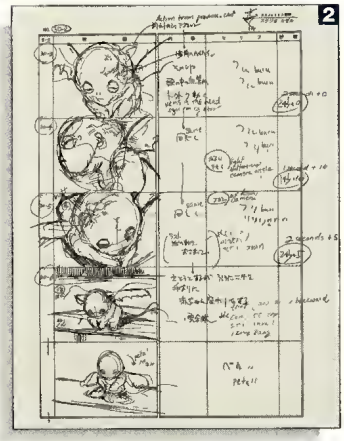


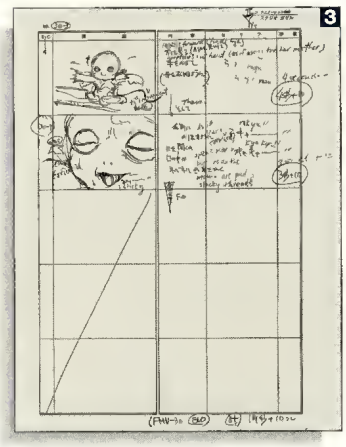
完全体出現

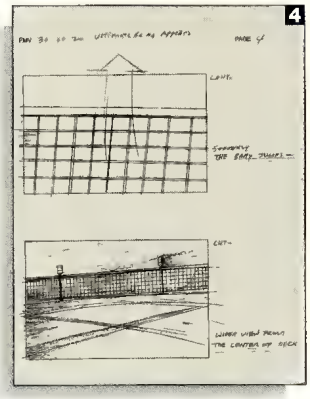
ここでは完全体がフェンスを越えて甲板に降り立つ絵コンテも紹介しているが、採用されたのは完全体の描写が細かい決定バージョン。

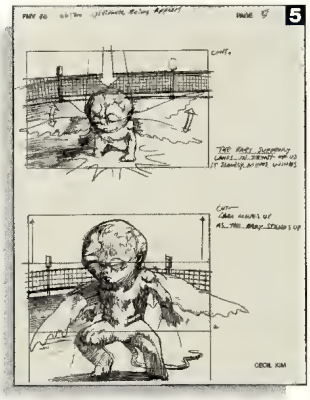
決定バージョン

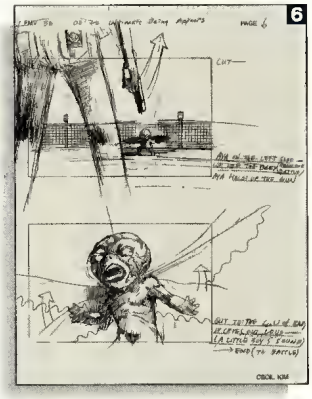


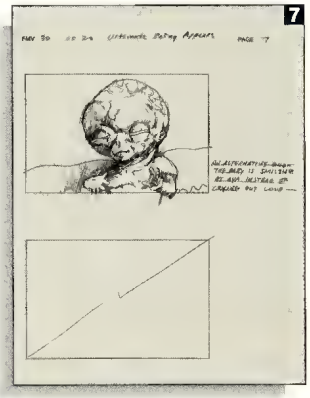








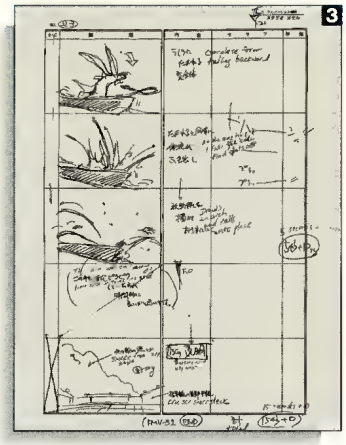


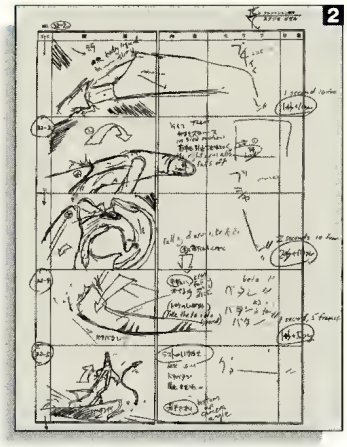


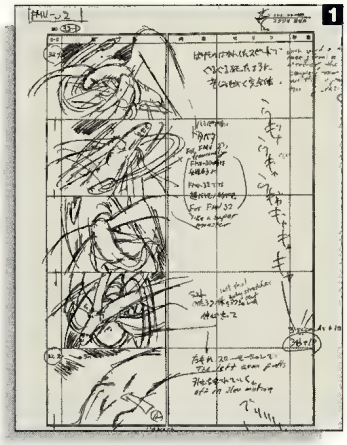
完全体の最期

FMV 31

最終形態を倒した際に流れるムービーの絵コンテ。Eveの最期と同様に、もがき苦しむ完全体の様子が詳細に描かれている。


3


2


1

FMV 31:

END OF THE ULTIMATE BEING

(00:15)

脱出

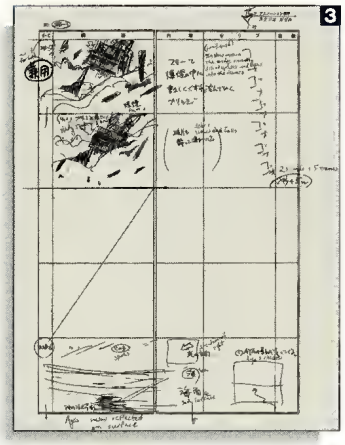
FMV 32B

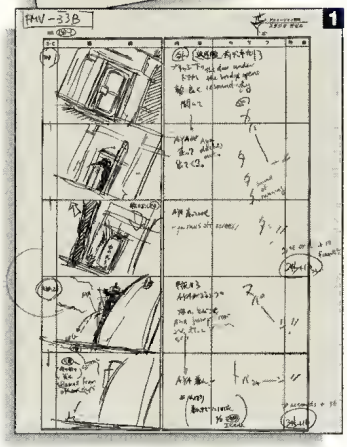
こちらは巡洋艦からの脱出に成功した際のムービー用。FMV32Aの前後に、Ayaの脱出の様子が追加されたものであることがわかる。

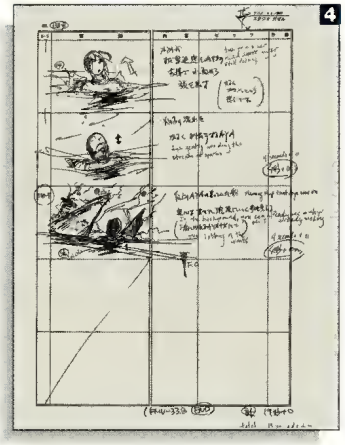
FMV 32B:

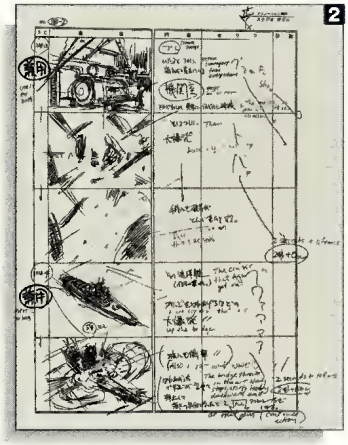
ESCAPE

(00:12)


3


1


4


2

戦艦爆発

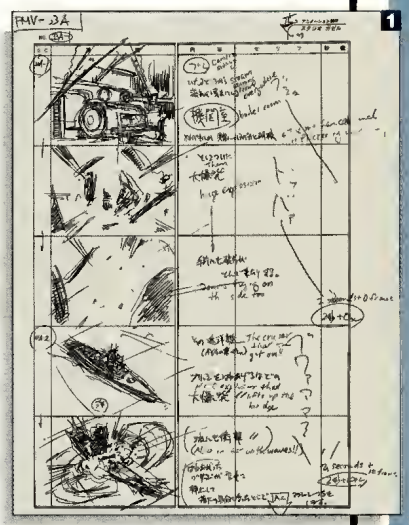
FMV 32A

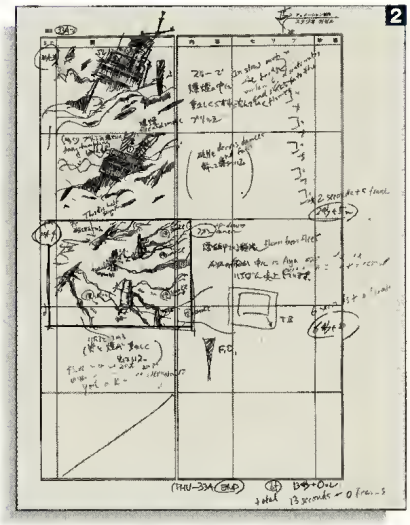
最後の抵抗を見せる完全体を巡洋艦ごと爆破させるクライマックス。こちらはAyaが巡洋艦からの脱出に失敗した際に流れるムービー用の絵コンテ。

FMV 32A:

SHIP EXPLOSION

(00:07)


1

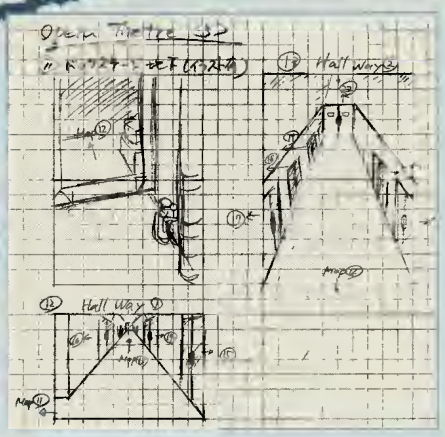

2

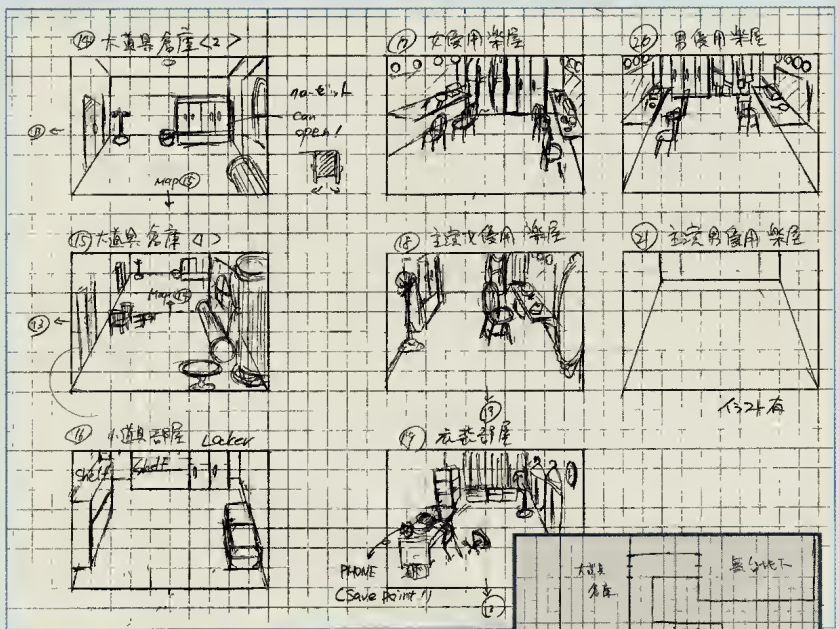
MAP DESIGN

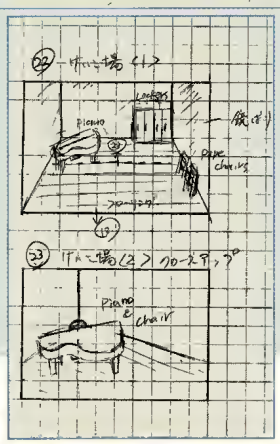
PART1（P70~P80）に続き、マップの設定＆デザイン画の紹介をしよう。
特にこちらはラフスケッチや下絵が主である。
マップがどのように作られていくかがわかって興味深い。

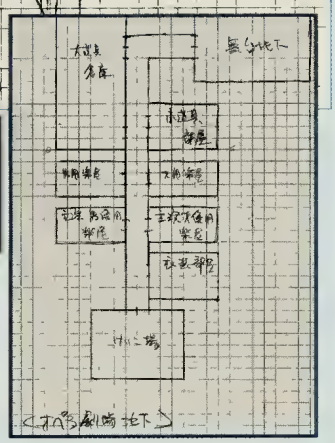
PART 2

カーネギー・ホール地下



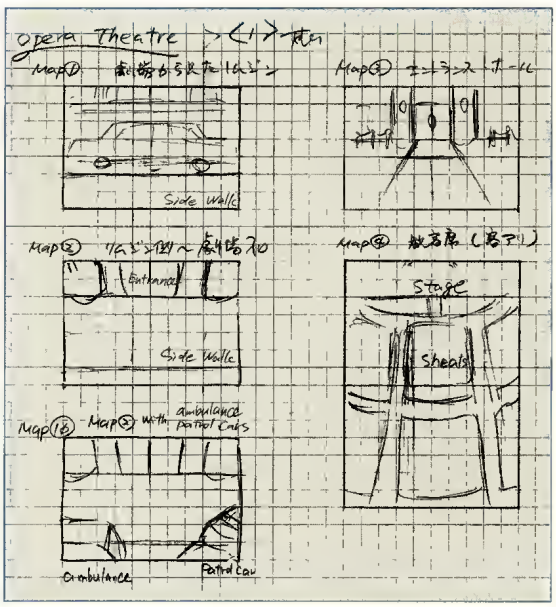


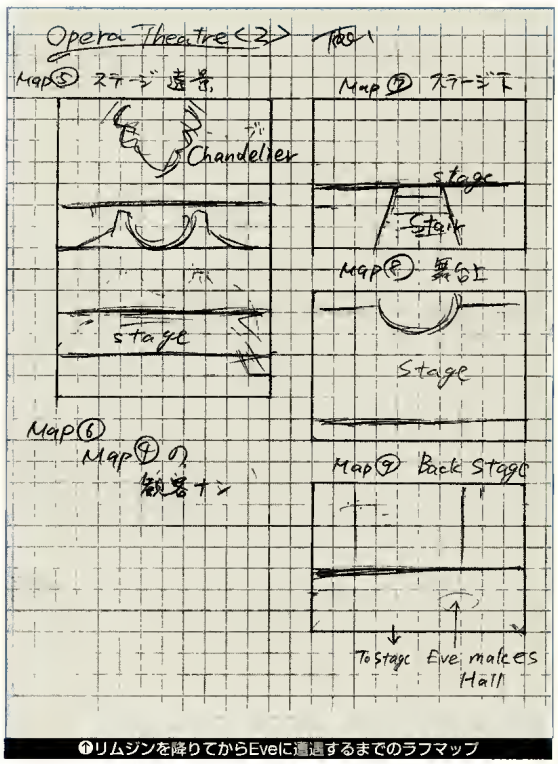




↑↓ホール地下のラフスケッチ。これを基にデザイン画を起こす。ゲームと比べると角度などがやや違うが構成要素はほぼ同じ。右はホール地下の見取図

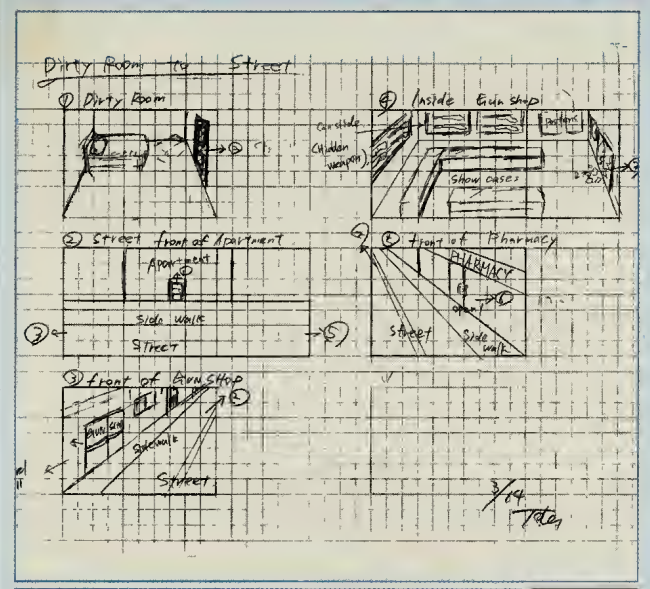
カーネギー・ホール

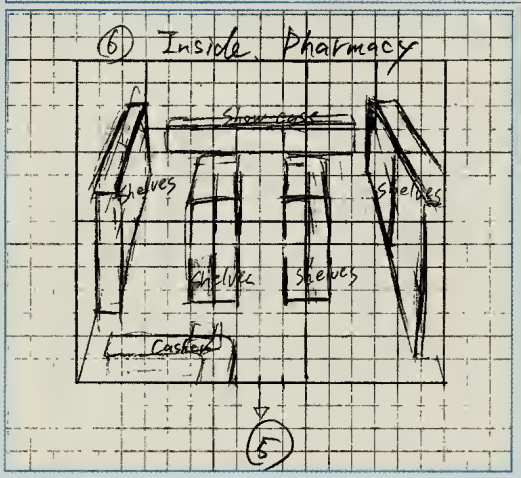




↑リムジンを降りてからEveに遭遇するまでのラフマップ

ソーホー

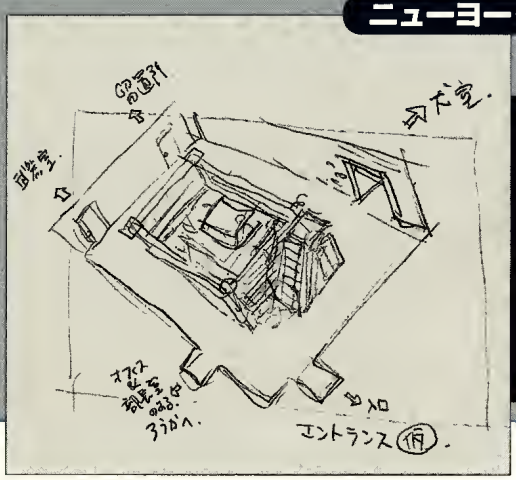




↑←ソーホー地域のラフデザイン。ゲームとの違いはないが、ファーマシィの隠し部屋はこの段階ではない

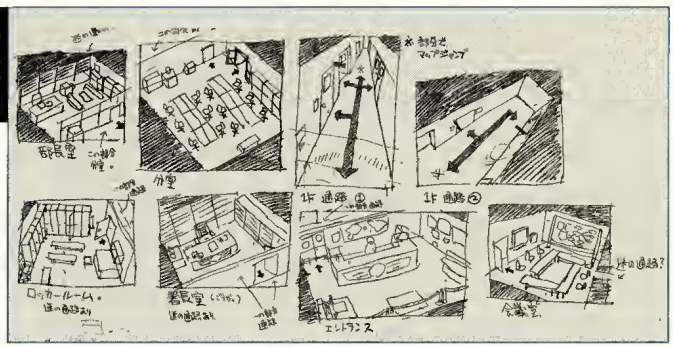
パラサイト・イヴの失われた世界

ニューヨーク市警

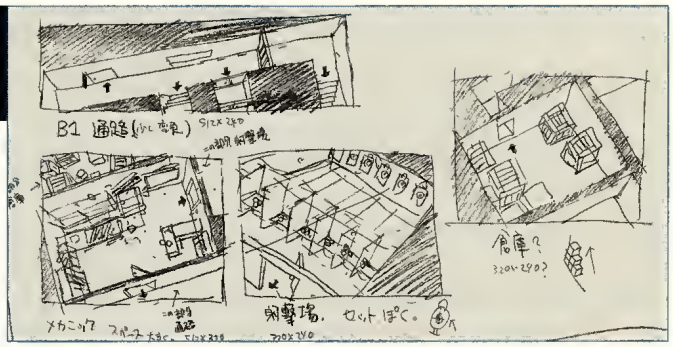


←17分署が初めは地下3階構造だったことは右図でわかったが、実はほかにも構造案があったようだ。それが左の図で、中心に階段と囲いのある部屋の周りに部長室やエントランス、留置所が配置されている。こういう17分署で探索をしてみるのも楽しそうだ

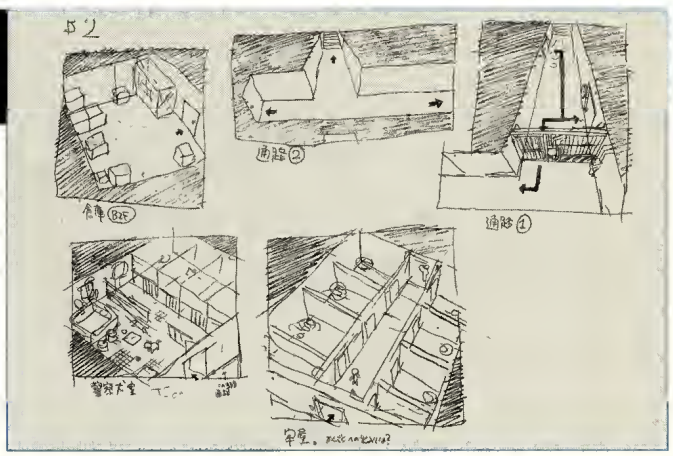
ニューヨーク市警17分署



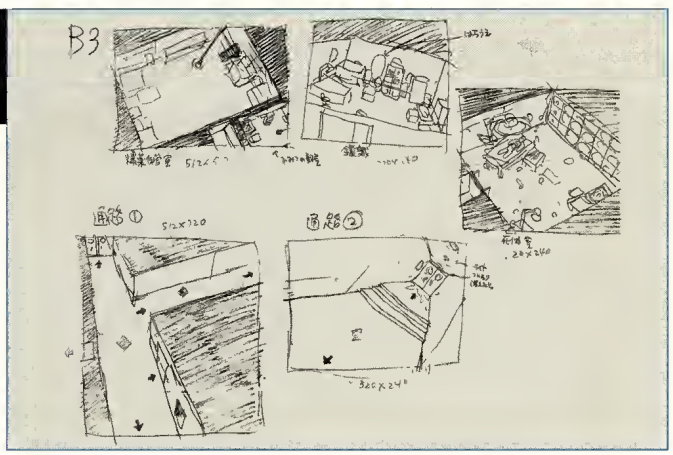
←1階。最初署長室は1階にあった。上への階段が見当たらないが……？



←B1のラフデザイン。通路の図をよく見ると、さらに下へ続く階段がある



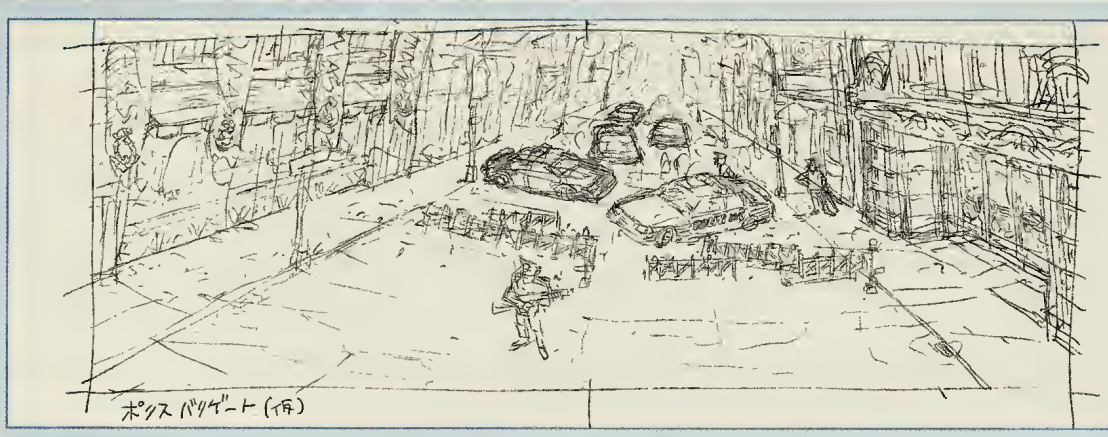
←B2（！）のラフデザイン。もちろんゲームにはB2は存在しないのだが……



←B3のラフデザイン。なんと17分署は構想段階では地下3階構造だったらしい

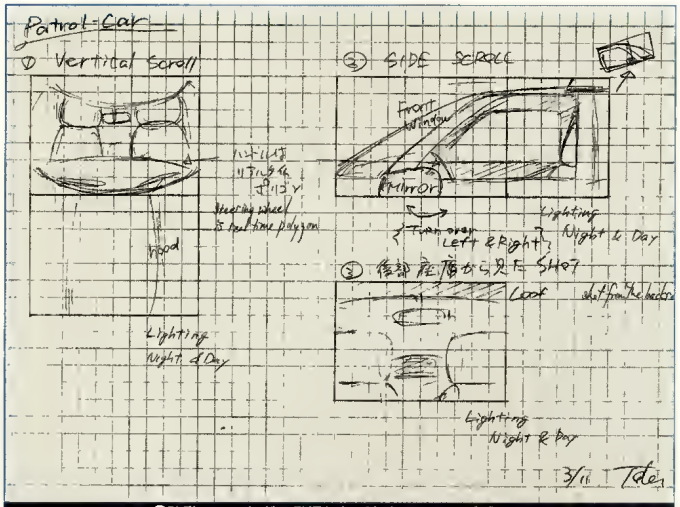
MAP DESIGN

バリケード



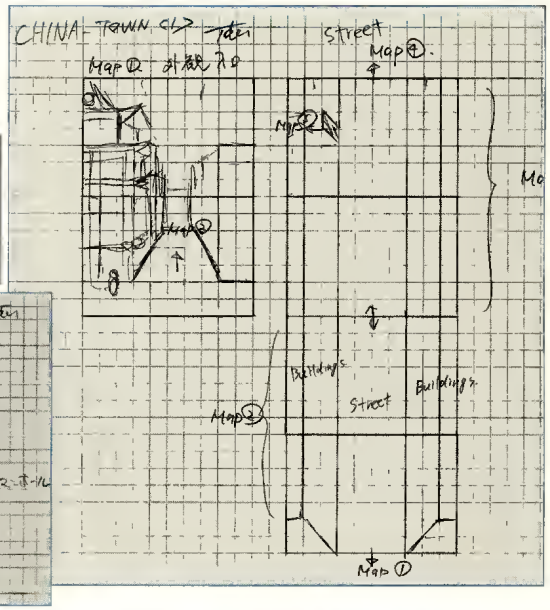
❻前田が登場する場所。ものものしさが伝わってくる

パトカー

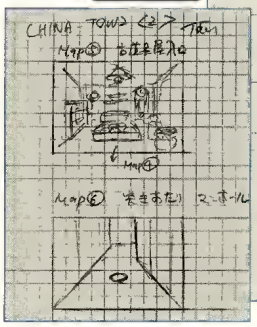


❼移動シーンなどで登場したパトカーのラフデザイン

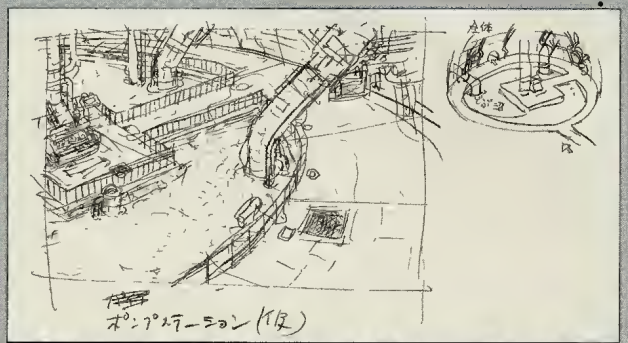
チャイナタウン



❽❾チャイナタウンの構造はゲームとほぼ同じだが、骨董屋の位置がゲームと逆の左側になっている



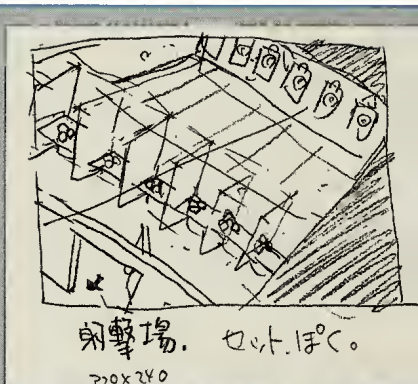
下水道 2



❼ポンプステーション（下水道２で大量のスライムが流れ出ていく場所）の初期バージョン　左端の装置を操作する設定だったのだろうか？

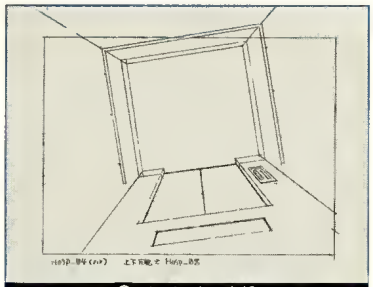
聖フランシス病院

❼病院のロビーが設定段階とゲームでは変わってしまったことはP80でも紹介したが、これはボツになったロビーをやや上から見下ろした図　これはこれでかっこいいと思うのだが……

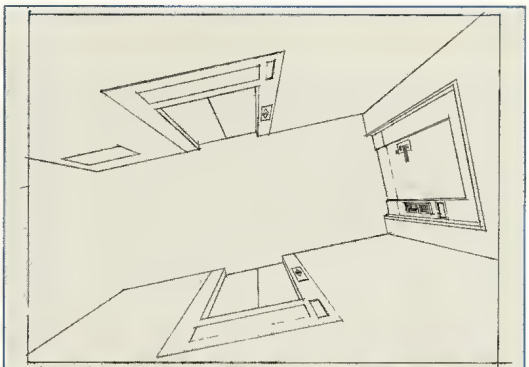


❼これがウワサの消えた「射撃場」。もともとはミニゲームとして武器調理部の隣にあったそうだが、「ニューヨークが大変なことになってるのに、こんなことして遊んでる場合じゃない」などの理由によりカットされてしまったとか。ちょっと残念

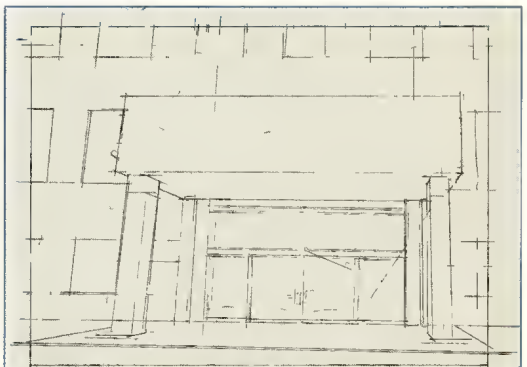
聖フランシス病院



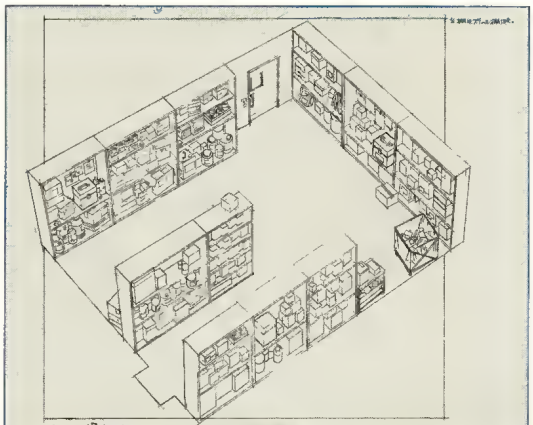
↑エレベーター内部



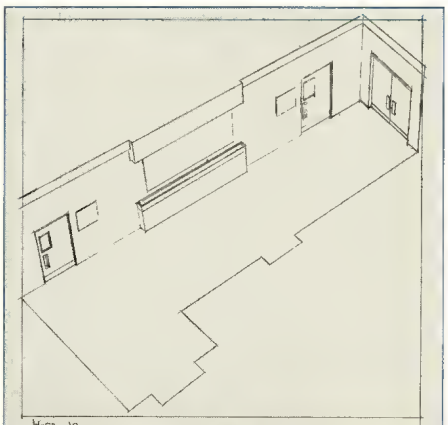
↑エレベーター前の通路。病院のスケッチは皆視点が変更された



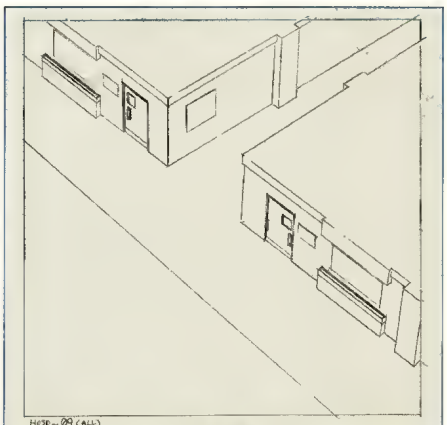
↑正面玄関



↑地下倉庫

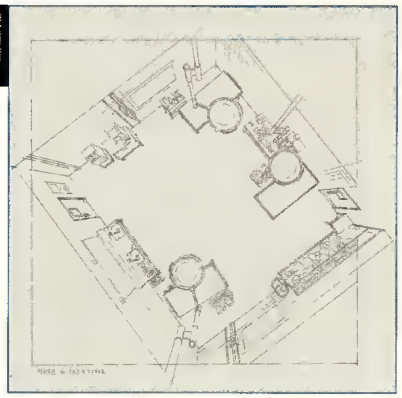


↑地下通路2

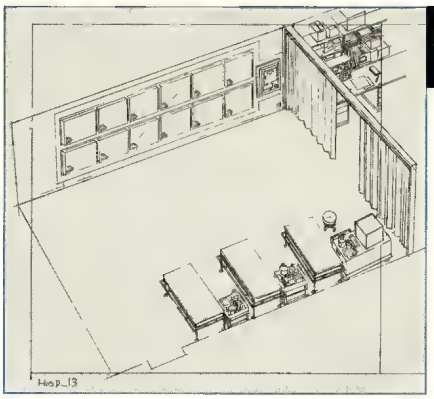


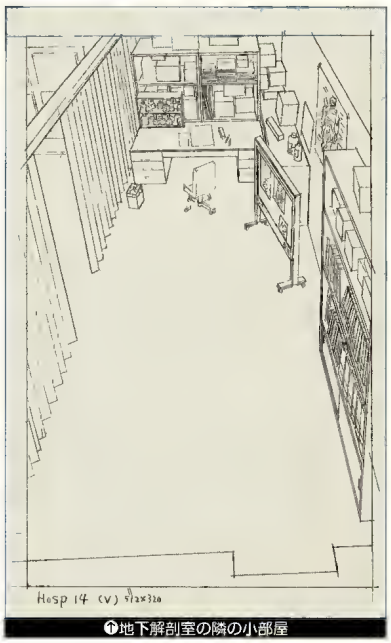
↑地下通路1

→地下の治療室。地下設備の充実した病院らしい



←地下の解剖室。隣とはカーテンで仕切られている

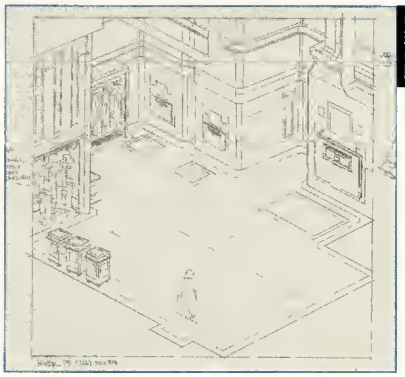




↑地下解剖室の隣の小部屋

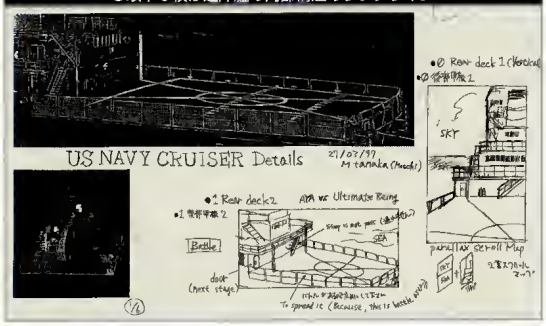
→地下通路。つきあたりにあるのはヒューズボックス

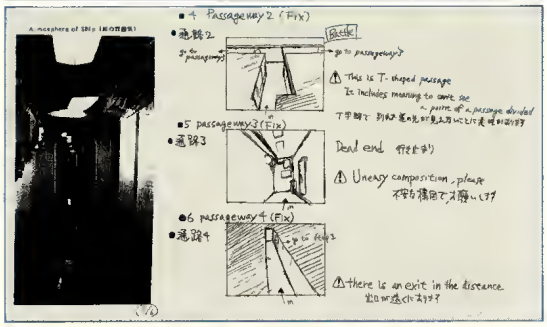
←地下ゴミ処理室。宇宙服のような防護服がある

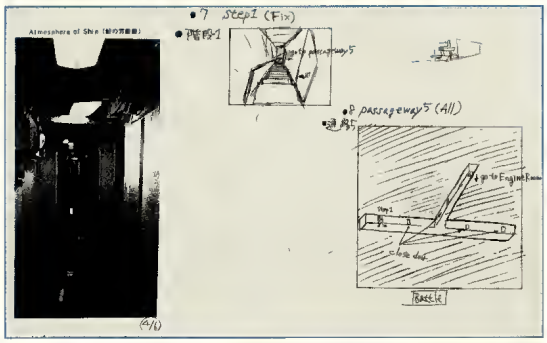


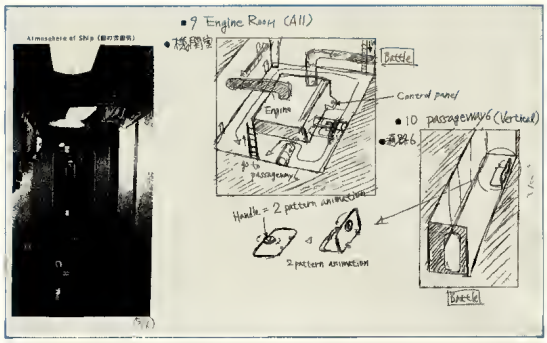
巡洋艦

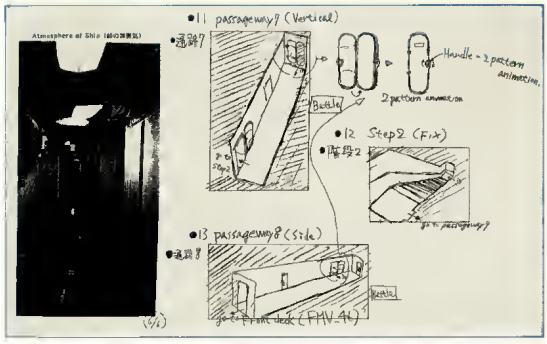
❶以下５枚は巡洋艦の内部構造のラフデザイン

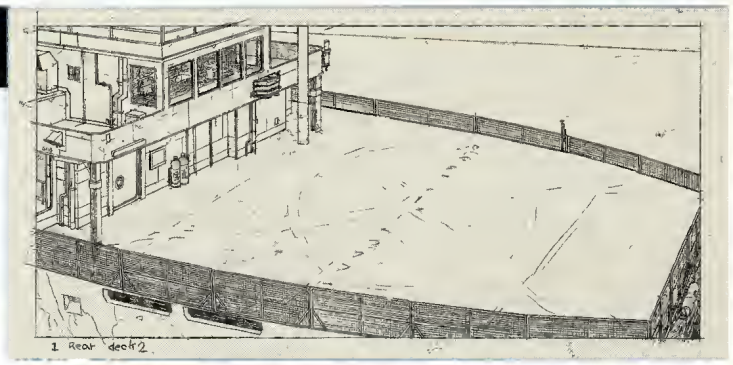




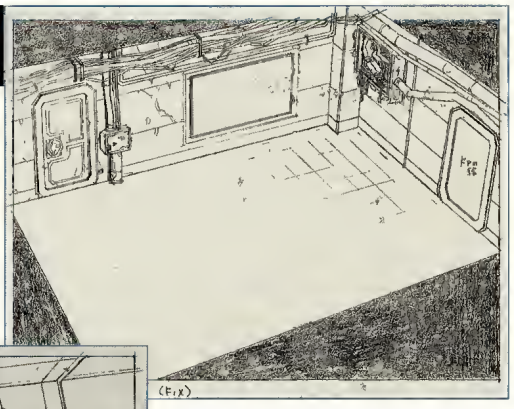




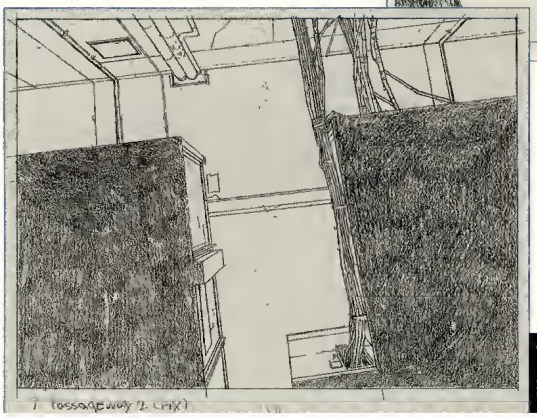




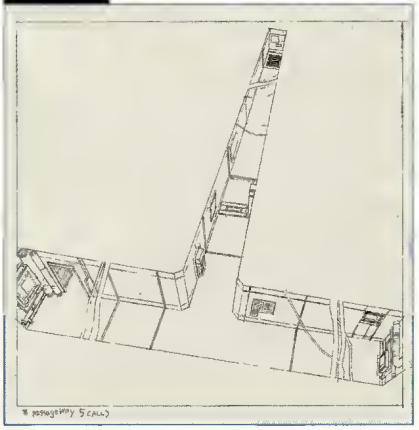
➋デッキ。完全体と戦う場所。扉から中に入れる



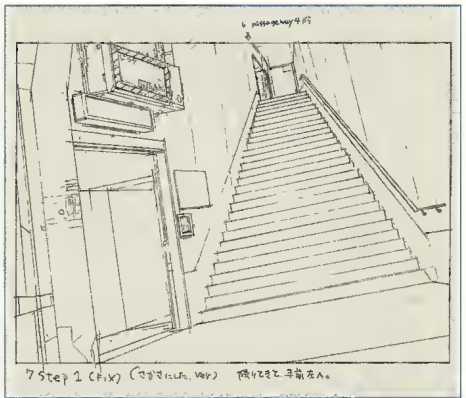
➌デッキの扉から来られる部屋。ウェインがいる



➍巡洋艦内部の通路。この辺で迷うと大変なことに



❺通路。奥の梯子はエンジンルームに続いている



❼階段。大抵の人は焦って内装をよく見てないハズ？

STAFF INTERVIEW 1

各キャラの設定秘話は山ほどありますよ Ayaも最初はポニーテールでしたからね

野村哲也

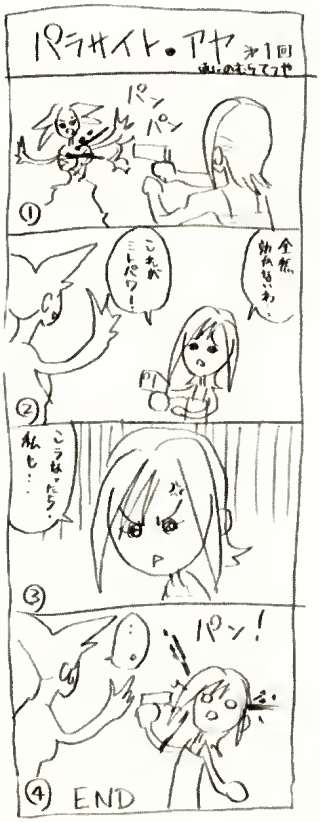
TETSUYA NOMURA

自分本来のリアルな絵柄がこの作品で生かせた

僕が「パラサイト・イヴ」のキャラクターデザインの話を受けたのは、去年の3月ぐらいだったんですが、実は一番最初は訳が分からなかったんです。担当者から詳しい説明がなくて、発注が「ロサンゼルスで作るゲームの主人公を描いてくれ」だったので(笑)。それで別進行のプロジェクトのキャラクターのことはすでに聞いていたので、「ああ、そっちのことを言ってるのか」と思って、その男の主人公を描いて送ったんですよ。そしたら担当者から「これ何?」って連絡が入ったんです。よく聞いてみたらポニーテールの主人公だって言うので「あれ、話と違うな」と思って。その後説明を聞いてやっと納得したんですが…。

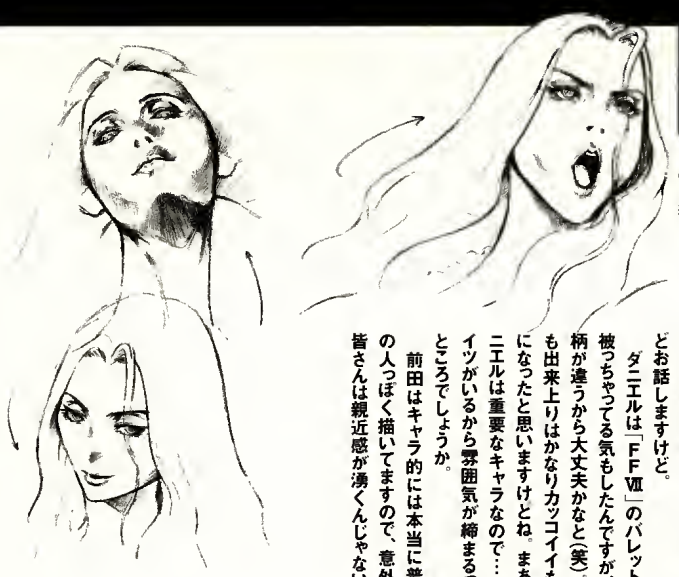
それから作業に取り掛かったんですが、「パラサイト・イヴ」は原作があってキャラクターもすでに設定されているものだったので、多少とっつきにくい部分はありましたね。「FFⅦ」もそうなんですが、今までは設定段階から参加してましたから。そういう意味では最初はなかなかうまくイメージできなかったこともありました。

とはいえ、実際にキャラを描く作業については、スムースにいったと思います。自分のもともと持ってる絵は今回の「パラサイト・イヴ」よりもさらにリアルなタッチのものなんですが、今回はかなり現実に近い世界設定だったので、それがうまい具合に生かせたかなと。ムービー部分でも「FFⅦ」だと顔にアニメチックな部分が残っていたんですが、今回はハリウッドのCGスタッフたちがやるということで、眼球や歯とかも実際に作り込んで動かすというので、「FFⅦ」よりリアルなものでなくてはいけないですからね。キャラのCGモデルを一度リニューアルしたのも、最初のバージョンが「FF」方式で作ったものだったからで、やっぱり違う路線でいきたいという思いが強くなって、変えようということになったんです。そんなこんなで現在のバージョンになったわけですが、今回は僕自身もロスのスタジオに張り付いてCGモデルを作っている横で逐一指示を出していたので、かなりいいものが出来たと思ってるんですけどね。



Ayaのモデルは、あの人気ドラマのヒロイン

キャラクター個々の誕生までのいきさつですが、Ayaは先ほども言いましたけど、プロデューサーの坂口からの発注で最初は長い髪をポニーテールで結んでいる女性という設定だったんです。で、その後ディレクターの時田と話をしたんですが、彼があの人気TVドラマ「Xファイル」のヒロイン、スカリーみたいなノリにしてくれと言ってきて。なんか2人とも言ってることが全然違うので、こりゃどうしよう?(笑)となったんですが、最終的には後者の方に近い形になりました。これには僕自身、設定を聞いていてショートヘアのイメージの方が強かったことがありまして…。それに坂口の希望である、「FF



©メリッサ（Eve）のラフスケッチ。美しくも残忍な表情が印象的だ

Ⅷ」のエアリスみたいにもみあげのところに髪を垂らしているイメージをプラスしてできていったのが、現在のAyaというわけです。なので、彼女のキャラ作りに関しては髪型が最優先事項でしたね。服装も時田の方がスカリーのようなスーツ姿、坂口の方がジーンズにTシャツ姿と意見が割れたんですが、こちらは坂口の執念勝ち（笑）という感じでジーンズにTシャツ姿に決まったんですけど。

Eveのキャラ作りについては、「FF」ではやっちゃいけないと言われていることを全部突っこんじゃってるんですよ（笑）。詳しくは言えないんですけどね。それもあるんですがEveは難しかったですよ。何か勢いで描いちゃったみたいなところもありますね。まあ他のキャラほど設定が細かくなかったので、自由にやれて楽しかった面もありましたけど。僕のイメージとしては、女性としての美しさを持ちつつも、どことなくヤバイ雰囲気が漂う存在といった感じですね。進化形態については、のちほどお話しますけど。

ダニエルは「FFⅧ」のバレットに被っちゃってる気もしたんですが、絵柄が違うから大丈夫かなと（笑）。でも出来上りはかなりカッコイイものになったと思いますけどね。まあダニエルは重要なキャラなので…、コイツがいるから雰囲気が締まるってところでしょうか。

前田はキャラ的には本当に普通の人っぽく描いてますので、意外と皆さんは親近感が湧くんじゃないかと（笑）。前田は最初にだらしない奴という設定があってそれで描くことになったんですけど、僕が原作を読んだ時に感じたイメージは長髪のボサボサ頭。で、自分がそう発想しちゃったので、あえてそれを逆手にとって短髪にして寝癖も付けたというわけです。彼は特にモデルはいないんですけど、描いた後に「こいつは○○に似てる」って一番言われたキャラが実は前田なんですよ。原作者の瀬名さんにも似てるって言われましたし（笑）。

クランプは同じ科学者なんだけど、前田とは対照的なキャラとして置きたいという考えがあったんです。AyaとメリッサとEveと同じような扱いですね。それでヘアスタイルなんかも刈り上げてて、すごい横分けなんだけど、前田と違って一応ビシッとしてるみたいな。顔についても前田は近寄りやすいけど、クランプは近寄り難いみたいな…。僕自身はけっこう好きな顔なんですけどね。

ダニエルの子供のベンは、単純に子供が持つきれいな目と肌がポイントになってます。あとダニエル似にしちゃうときっと可愛くならないんで（笑）、勝手に自分で母親似という設定にしてるといったところですかね。まあ時田の方からは「ナイキの服を着ているような感じ」って、発注があったんですけど、それだけじゃ分からないよ（笑）って。実際には映画とかでよく見かける子供を参考にしましたけどね。

このゲームを映画化したら誰を配役に選ぶかですか？　ウーン…、僕の中のイメージで選ぶと、Ayaは「アサシン」の時のブリジット・フォンダ、メリッサは「タイタニック」のヒロインのケイト・ウインスレット、ただしもう少し老けたらという条件付きですけどね。あとダニエルは、みんな「リーサル・ウェポン」のダニー・グローバーっていうと思いますけど、僕は内面的に見ると「ダイ・ハード3」のサミュエル・L・ジャクソンかなと。前田は難しいですね。ちょっと若くて顔がひょろっとしてる人って思い浮かばないな。ウーン、意外にギバちゃんが合うかも。まあこれは人によって全然違う意見が出そうですけどね。

Eve第2形態は液状体の固まりかけのイメージ

Eveの進化形態、とくに第2形態ですが、これを描いてる時点ではまだ原作を読んでなかったんですよ。それでとりあえず映画版「パラサイト・イヴ」のCMを見ていたら、液体のようなものから人の形に変化していく場面が出てきたと。なのでEveに対してはそのイメージが強くあって…。何かドロドロしたものから形成されていくというイメージを反映したのが、第2形態の下半身なんです。

あと顔については、最初からメリッサのきれいな顔を崩さないことを決めていたので、どれだけ形を変えたとしても顔だけはそのままにしようと。それがかえって見た目の怖さに繋がるのではと思ってるんですけどね。

でも全体的なイメージは、途中で固まってしまった状態という感じかな。身につけていたドレスとかも同化しきれずに残っているみたいな。まあ最初がメリッサそのものの姿で敵という実感が湧きにくかったと思うので、これでEve本来のイメージをつかんでもらえたのではないかと思います。ちなみに時田の方から最初にきたEve第2形態の設定って「ドレスが破れかけの状態」だけで（笑）。その後出てくる進化形態についても「○○モードで」とか「××形態」とかかなり抽象的な発注だったのでちょっと大変だった記憶があります（笑）。

「バラ・イヴ」独自の絵柄にも注目してください

今回「パラサイト・イヴ」でキャラクターデザインを担当しましたが、この絵柄でいくのはおそらくもう無いと思うんです。「FFⅧ」から絵柄を変えたのも、僕自身が同じ絵柄だと飽きちゃうからなんですよ。だから今回の絵柄は、あくまでも「パラサイト・イヴ」だけのもの。あと分かる人は少ないと思うんですが、今回は顔の描き方にクセを入れてあるんです。男性キャラだけなんですが、目と目蓋、口元にそれがあると。こうした表現は他でも使うかもしれませんけど、全部のキャラに一貫して使うのはもう無いと思いますので、そのへんも見て欲しいです。今後は「FFⅧ」でまた違ったキャラクターを描いていくと思いますので、こちらも楽しみにしていて欲しいですね。

野村哲也

キャラクター、モンスターなどのデザインを担当。1997年発売の大ヒット作「ファイナルファンタジーⅦ」でメインキャラクターのデザインを手掛け、高い評価を得る。次回作の「FFⅧ」（今冬発売予定）にも期待。

STAFF INTERVIEW 2

CG SUPERVISOR

今までのTVゲームでは見られなかった最高水準のCGムービーに興奮してください

今回のプロジェクトは貴重な経験の連続でした

ダーネル・ウィリアムス氏（以下、ダーネル）：今回「パラサイト・イヴ」でCGムービーを担当したわけですが、まずは出来上がったゲーム画面を見てホッとしました。今回、私たちはプロデューサー・坂口の方からのアイデアで、シネマティックなRPG、いわゆる映画に匹敵する良質な映像をゲーム全編にわたって作ることを目的にしていました。そこで新しいオフィスでスタッフを集めて作業を開始したのですが、スタッフの意志統一をはじめ、いろいろ苦労は多かったですからね。私自身もキャラクターデザインの野村哲也と話し合って、彼のキャラクタースタイルを根本から理解する必要がありましたし、なぜこのキャラクターの目は大きいのかとか、なぜこういうプロポーションなのかとか細かい部分に至るまでですね。

こうしてムービーの実作業に入っていったわけですが、ムービーのクオリティの基準となったのは最初のカットネギー・ホールだったんです。これを見た多くの人が実写と勘違いしているのを知って、これを私たちが作るムービーのスタンダードにしようと。もちろんそこで終わりでなく、ほかのゲーム要素と同様に、ムービーも作業が進んでいく中でドンドン進化していきましたけどね。

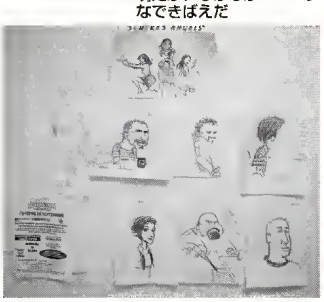
ピーター・ワーナー氏（以下、ピーター）：日本でも「ファイナルファンタジーVII」が発売前だったので、ゲームのことはあまり知らなかったんですが、その映像を見てムービーの部分はゲームにしてはとても良い出来だと感じました。それで今回、ゲーム制作に関わったわけですけど、ゲームの良いところは最終イメージの色が限られているという点ですね。これによってCG制作にかかる膨大な時間が短縮できるんですよ。その分、ほかの作業に手が回せたこともあって、業界中、最優秀クラスのビジュアルを作り上げることができたと思います。

ケイレブ・ワイズバーグ氏（以下、ケイレブ・W）：僕はスクウェアUSAに来る前に、ニューヨークでCMの仕事をしていました。それでこのプロジェクトでムービーを作ることになったんですけど、一番気を使ったというか勉強させられた点は、僕らが普段やり慣れているリアルなキャラクターと日本のゲームキャラクターでいうリアルさとの違いですね。僕を含めハリウッドスタッフの全員が、ファンタジックかつリアルなキャラクターというのが、日本の感覚でどういうものかを理解するまでが大変でしたから。逆に今回、そのことを知識として得られたことは良い経験だったと思います。

ジェニファー・ピアス氏（以下、ジェニファー）：ゲームだとマップも動いてるわけではないので、ディティールとかをいろいろ入れることができるんです。私はイラストレーターとして経験を積んできたので、その辺が楽しいですね。FMV（フルモーションビデオ）についても、同じ時間で映画よりもずっと多くのシーンを作れるんですよ（ちなみに「パラサイト・イヴ」と同じ長さのムービーを映画で作るとすると、倍以上の制作時間がかかるそうだ）。FMVの時間が長

❶「パラサイト・イヴ」の美しいCGは、ここロサンゼルスのスクウェアUSAで生み出された。

❷スクウェアUSAの壁に貼られたスタッフたちの似顔絵。誰が描いた物かは不明だが、なかなかユニークなできばえだ



LISA FOSTER
リサ・フォスター

CGチーム「ラッツ」のリーダー。「ダイ・ハード3」「ウルフ」などに2Dアニメーターとして参加。ほかにテレビ番組制作等で活躍後、スクウェアUSAへ。本作ではオープニングでのニューヨークの夜景などを担当している。

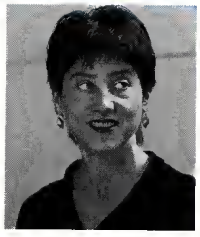
CALEB WEISSBERG
ケイレブ・ワイズバーグ

過去にモービル石油やナビスコ、リプトンなど有名企業のCM制作におけるCGエフェクト、アニメーションのディレクターを歴任。本作では、キャラクター・アニメーションチーム「クラウド」のリーダーとして活躍した。

PETER WARNER
ピーター・ワーナー

CGチーム「トラウマ」のリーダー。映画「ケーブル・ガイ」での3D／2Dエフェクトや、「ダイ・ハード3」でのテクニカルディレクターなど主に映画界で活躍していた。本作ではミトコンドリアのCGなどを手掛けている。

SHARON PACKER
シャロン・パッカー



CGチーム「エア」のリーダー。バーガーキング、ナビスコなど企業CM制作の分野で活躍後、スクウェアUSAへ入社。「ファイナルファンタジーVIII」の制作にも参加した。本作では、ブルックリン・ブリッジなどのCGを担当。

㊦スタッフの仕事場を拝見。制作現場なのでかなり散らかっているのでは……と思いきや、意外に整理されていたリサのデスク

くなれば、それだけスタッフのクリエイティビティが反映できますし。その点も映画にはないゲームならではの面白さだと思いましたね。

ケイレブ・オーエンス氏（以下、ケイレブ・O）：映画のムービーとゲームのムービーを比べて感じたのは、すべてCGで描くこともあるゲームの方が、いろいろな表現の可能性がある反面、できないことも多く出てくるということ。映画だと一度起こしたものに後から合成などでいくらでも修正できるので、完璧でなくてもいけちゃうことがあるんですよ。でもゲームではそうはいかない。特にすべてCGで作ってる「パラサイト・イヴ」ではね。そういう意味では映画とかとは違ったレベルのスキルがゲームには要求されますね。

シャロン・バッカー氏（以下、シャロン）：ムービーは全体的に良い出来だと思いますが、CGアーティストとして当然これ以上のものが出来るということも確信しています。個人的に時間があれば、もっとこうしたいとか思うこともありますので。そうしたことは次の作品に生かしたいですね。

アメリカ人の心をも捉えた原作のテーマ

ケイレブ・O：1年前に原作の翻訳版を読んだだけなので、あまり詳しく理解できていませんが、ストーリー設定が非常に斬新で面白いと思っています。ゲームではオリジナルから分岐して、ちょっと変わった感じでやってますけど、テーマ自体は同じでやはり面白いですから。そういう意味でもオリジナルの設定は素晴らしい。

ケイレブ・W：ミトコンドリアというテーマ自体がすごくいいのでストーリー的にいろいろな方向への可能性がある作品だと思います。あと、今のアメリカの映画や小説ではっきりした善対悪という設定のものが少ないんですよ、悪役だけどいいところもあるみたいな。でも『パラサイト・イヴ』に出てくるEveは、人を殺しまくるすごい悪者。反対にAyaはすごくいい人と、すごく善悪がはっきりしてる点が面白いですね。

ブルース・ジャーギンス氏（以下、ブルース）：日本の小説だけど、どことなく西洋風な感じがしますね。あとミトコンドリアの設定が非常に興味深いものなので、いろんな年齢層の人たちに楽しんでもらえるでしょう。

ピーター：ミトコンドリアの設定や腎臓移植の話が興味深いですね。原作の翻訳版を読み終えた今、やれと言われたらすぐその場で腎臓移植ができる気がします（笑）。

CGスタッフの一番人気は何とメリッサ

リサ・フォスター氏（以下、リサ）：「パラサイト・イヴ」の登場キャラクターで誰が好き？　ですか。私はAya。可愛いから。

シャロン：私はメリッサが好きだけど、Ayaもけっこう気に入ってます。やはり主人公ですから。

ブルース：僕はメリッサ。悪役が好きなんだ（笑）。メリッサ（＝Eve）は進化しながら姿を変えていくけど、それも面白いから。

ケイレブ・W：僕もメリッサが好きです。ひとつの体の中に2人いるというか、多重人格みたいなところがキャラクター的にいい。

ピーター：当然メリッサです。悪女風なキャラクターがいいですね。

ケイレブ・O：ダニエルかな。CGで彼を表現するのは難しいんですが、CGになっても一番生命力を感じる

㊧廊下いっぱいに貼られたスタッフの写真。日本の会社ではちょっとお目にかかれない光景だけど、なんだかフレンドリーでいいかも

CG SUPERVISOR

のがダニエルなんですよ。見てるだけで「何かやってくれる！」というか、すごく重要人物って感じがしませんか？（笑）。

ジェニファー：私は人間よりモンスターが好きですね（笑）。だけど人間の中じゃなきゃためなら、やっぱりメリッサ。名前のこともあるので（実はジェニファー氏とメリッサは、同じピアスという名前。メリッサの名前は彼女から付けられたという説も）。見た目は純粋な人って感じですけど、実は悪者なところも面白いですね。

ゲーム版が映画化？Aya役を誰に選ぶ？

続いては、映画経験者の多いCGスタッフにピッタリな質問を用意。もしゲーム版「パラ・イヴ」が映画化されたら、配役に誰を選ぶかを聞いてみた。ところが、出てくる名前は個人的趣味のためかほとんどバラバラという結果に…。

リサ：Ayaはホリー・ハンター。ダニエルは、エディ・マーフィなんかいいんじゃないかしら（笑）。

シャロン：私はAyaにキム・ベイシンガー、メリッサにグレン・クローズを選ぶわ。メリッサは悪女のイメージがあるので。

ケイレブ・W：Ayaにはドリュー・バリモア、ダニエルにはサミュエル・L・ジャクソンかな。

ピーター：僕はメリッサは絶対グレース・ジョーンスに演じて欲しいな。Ayaは典型的な日本のヒロインではなく、逆タイプでコートニー・ラブなんかが見てみたいですね。個人的にはAyaは典型的な日本のヒロインから一歩先を行っているタイプだと思うんです。

ジェニファー：Ayaはメグ・ライアン、そのほかは今ちょっと浮かびませんね。

ケイレブ・O：Ayaにはシャロン・ストーン、ダニエルはモーガン・フリーマンってところかな。

ブルース：僕は前に映画をやっていたんだ。だからもしゲーム版の映画化が決定して、僕を雇ってくれるんだったら、その時に教えましょう（笑）。

今後のゲーム業界に期待する方向性

リサ：今後のゲーム業界に期待することですか…。私は娯楽性のあるものと同様に、もっと教育的な子供用のゲームが出てくることを期待してます。個人的には、次にどんなゲームを作ってみたいという予定はないんです。まだそこまで考えられる余裕がないといった方が正しいですけど（笑）。

シャロン：戦闘要素の強くない、ファンタジックなアドベンチャーが増えて欲しいですね。私自身としては、次に何かやるとしたら面白いキャラクターがたくさん組み込まれているゲームを手掛けてみたいです。

ケイレブ・W：テクノロジーの発展で、今現在でもゲームでバーチャルリアリティが体験可能になってますよね。だから将来的にはプレイヤー自身がゲームの中に入って行けるようになるのでは、そんな夢を見れるという点でも、未来のゲーム業界は楽しそうですね。個人的にはすごく子供向けのストーリーテイル的なゲームを作ってみたい。でも一方では「パラサイト・イヴ」よりもっと怖くて過激なものを作ってみたい気持ちもあります。

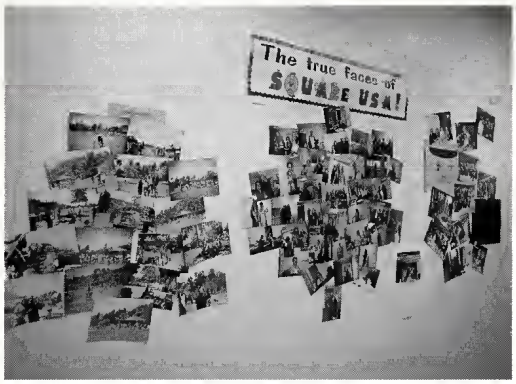
ダーネル：「パラサイト・イヴ」をやってみて、ムービーを使ったゲームを作るための技術やノウハウを得られましたので、今後はもっとすごいゲームを皆さんにお見せできるでしょう。おそらく2年以内にはフルCGムービーのゲームも出来ると思います。映画「タイタニック」をそのままゲームにすることも不可能ではないと思いますよ。ちなみに私が次に手掛けるものも、「パラサイト・イヴ」よりスケールの大きい作品であることを約束します。

ブルース：僕もリサと同じで、教育的なゲームがもっと出てくればと思ってます。でもそうしたゲームを子供を騙してやらせるのは無理なので、大人も子供もプレイしていて成長できるようなゲームを作って欲しい。あと、今から50年後には、映画自体をゲームにしてプレイヤーが主人公になって自由に行動できるなんてことが可能になるかもしれませんね。個人的には、ここで働いているゲームデザイナーと一緒に考えたゲームの企画があるので、それを次のプロジェクトでやれたらうれしい。内容的にはファンタジー風で、ビジュアルも創造性が高くて幻想的なもの。もちろんゲームプレイが面白いことが第一ですけどね。

ケイレブ・O：今回の「パラサイト・イヴ」もそうですが、これからのゲームは映画と同じ興奮と感動を体験できるようになると思います。もちろん見た目だけでなくシステム的にもですね。個人的には、今後

❶原作者の瀬名秀明氏に、制作中のCGについて説明するケイレブ・W。手にしているのはFMVの絵コンテを貼りつけたボードだ

❷社内のそこかしこに貼られたスタッフの写真からは、彼らの素顔を知ることができる。「SQUARE USA」のロゴが楽し気でGOOD



BRUCE JURGENS
ブルース・ジャーギンス

CGチーム「アクション」のリーダー。FOXやワーナーブラザースなど、TV番組のアートディレクターとして活躍後、本プロジェクトに参加する。本作では、下水道のシーンや戦闘機、ヘリコプターなどメカ類のCGを担当した。

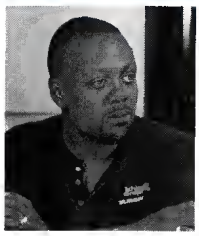
JENNIFER PEARCE
ジェニファー・ピアス

ゲーム「FIFA'96」「NBA'96」の制作、「アポロ13」「トゥルーライズ」等のムービー制作ほか幅広く活躍。本作ではCGチーム「13（サーティーン）」のリーダーとして、カーネギー・ホールなどのCGを担当した。

CALEB OWENS
ケイレブ・オーエンス

CGチーム「アメーバ」のリーダー。JVC社在籍時にはゲームデザインも経験している。その後、ワールドトレードセンターなどでのCG業務を経て、スクウェアUSAに参加。自由の女神、自然史博物館などのCGを制作。

DARNELL WILLIAMS
ダーネル・ウィリアムス



FMVの設定をはじめ、キャラクターやマップなど各種のデザインすべてにおけるアートディレクターを担当。アメリカではCGキャラクター・アニメーションの第一人者として、映画「キャスパー」などの制作に参加。

FMVの絵コンテが、壁一面に貼り付けられている。彼らの仕事がいかに大変かは、これを見れば明らか？　ごくろうさまです

は映画でもゲームでも、プロジェクトの人材とコンセプトがしっかり固まっている良い企画であればどんどん参加していきたいですね。それが斬新なものなら尚OKです。

ジェニファー：ゲームの将来についてはみんなに全部言われてしまったので（笑）。これから何をやっていくかはまたわかりませんが多分今のプロジェクトよりは楽になるでしょう（笑）。でも「パラサイト・イヴ」で経験したことを生かして、次回作はもっと素晴らしいものをめざしたいですね。

ダーネル：あとアメリカでRPGというとパソコンが主流で、プレイステーションのものに関してはあまり普及していなかったんです。ただ、それは「FF Ⅶ」が出るまでの話で、「FF Ⅶ」が出てからアメリカのゲームユーザーもRPGに関心を持ち始め、スクウェアというメーカーの認知度も高まってきています。ゲームを制作する我々もプレイ時間が長く、キャラクターの描写も複雑な日本のRPGのスタイルをわかり始めてきたので、これからドンドン伸びていくことでしょう。

ケイレブ：当然「パラサイト・イヴ」の英語版が発売されれば、アメリカでも人気が出るでしょうね。豊富なFMVとゲーム中で描かれる複雑な人間関係、とくにAyaとEveの関係にはすごく興味を持つのではないかと思います。

我々の技術と努力の結晶を見てください

ブルース：ゲーム的にも映画的にも面白いですし、リアルタイムのイベントなんかも組み込まれているので、とても遊び応えのあるゲームだと思います。イベントで使うキャラクターも8頭身のリアルなものですから、リアクションにも注目して欲しいですね。あとたくさんFMVが収録されているので、プレイヤーもそれ見たさに進んでいく形になるはずですよ。

ケイレブ・W：すごく大人数で制作している甲斐あって、本当にクオリティの高いものをお見せできることをうれしく思います。そこでプレイヤーの方に理解してもらいたいのは、1コマ1コマ見る場面すべてが最低でも12人以上のスタッフの手によって作られていること。例えば冒頭のオペラ座の群衆シーンでは、人物ひとりひとりをモーションキャプチャーで再現してるんですが、その1シーンだけでモーション担当、アニメーター、モデル、演出担当など何人もの手を通ってるんです。まあ、その辺は言葉で語るより、実際に見てもらった方がいいと思いますけどね。個人的には僕の叔父のボブが前述の群衆シーンに出ているので、そこも見て欲しいかなと。Eveの炎に包まれて2階席から落ちてくる男性がそうなんですけどね（笑）。

1998年4月、東京ゲームショウに参加するためシャロン、ダーネル、ケイレブ・Wの3名が来日した。日本のスタッフと記念撮影

ピーター：まず最初に一言「ヤロウゼ！」（笑）。あと業界の流れから逃れて、レンズ・フレア（太陽光線を表現する際に使うCG技法。プレイステーションが得意とする）を使用しすぎたことを鼻高々に自慢しています。レンズ・フレアに埋もれずに作られたCGがどれほどのものかを見るためだけにでも、このゲームは買う価値ありです！

シャロン：先に言われてしまったのでほかに何と言えばいいかわかりませんが（笑）、スペシャルエフェクトや背景、キャラクターなど作品の持つ雰囲気を本当に大切にして作ってるんですよ。ほかにテクスチャーの複雑な部分とかも頑張ってやってますので、一瞬のシーンにもぜひ注目してください。

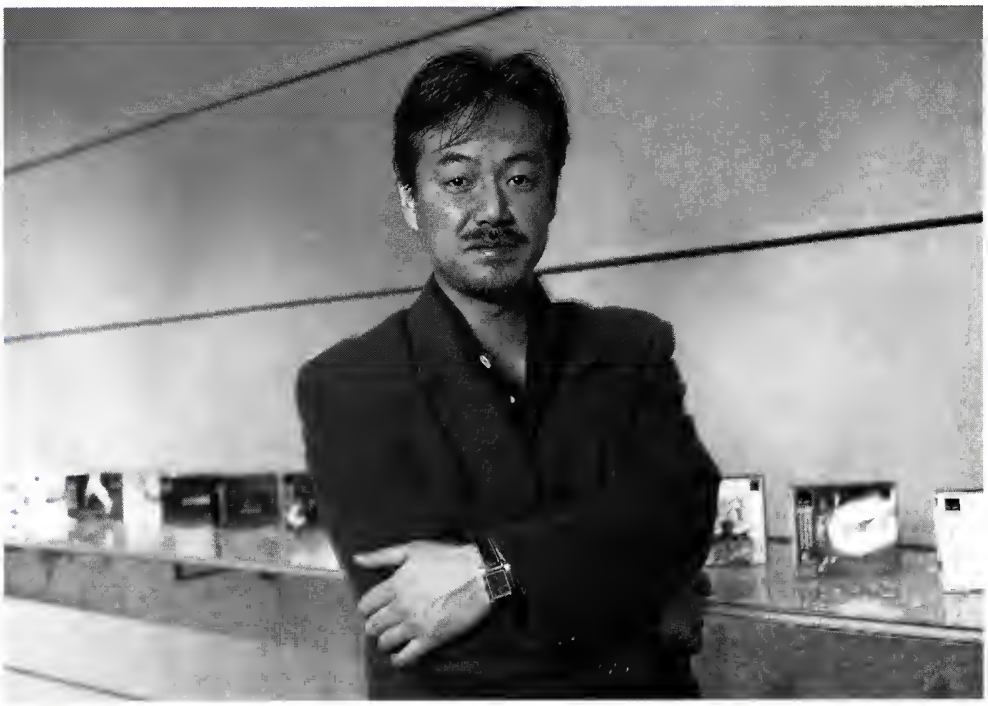
リサ：プレイヤーの皆さんは、現実性の高いスペシャルエフェクトを見てきっと楽しめると思います。炎や水の表現、背景の描写もすごくリアルにできてますよ。

ケイレブ・O：アメリカでも日本でも見たことがない、本当にすごいゲームになったと思います。CGも水のエフェクトとかキャラの変身とか、技術的に難しいものばかり入ってるんですよ。ゲームをする際には、そんなところもしっかり見てください。

ジェニファー：FMVでは細かい部分まで、すごくこだわって描写してるんです。手前のものだけでなく、奥の方に見えるものまで。ですから早く先に進みたいという時でもしっかり全部見てください。それだけの価値は十分ありますよ。

坂口博信

㈱スクウェア代表取締役副社長、スクウェアＵＳＡ代表取締役社長。「ファイナルファンタジー」シリーズの生みの親としても知られる。本作ではプロデューサーとしてシナリオ監修・企画などで手腕を発揮。



現実味のある設定が制作意欲を掻き立てた

僕は今まであまりハードカバーの本は読まなくて、文庫本派だったんです。ただこのところ海外へ行き来する機会が増えて、やっぱり飛行機の中というと読書じゃないですか。それで、ちょうど同時進行でロサンゼルスへ出張している時に、ハリウッドのCGアーティストたちと組んで何かゲームを作ろうという話があって、僕の頭の中に「パラサイト・イヴ」のイメージが鮮烈に残っていたので、この設定でゲームを作れるのではと考えたんです。これが原作との出会いと今回のプロジェクト立ち上げのきっかけですね。スクウェアＵＳＡを設立したのが2年前くらいですが、そのちょうどいいタイミングに原作を読んで…。まさに運命の出会いでしたよ。

先ほど言ったハリウッドのスタッフと作るゲームについては、それまで特に候補作といったものはなかったですね。「ファイナルファンタジー」もそうですが、今までのＲＰＧは架空の世界が舞台でやはりＳＦか中世の物語をどこかで引きずっているものが大半なんです。でもハリウッドのCGアーティストたちが得意なのは、実写に合成するリアリティのあるCGであって架空のものではない。ならそれを生かせる方向性はというと、現代を舞台にした物語がいいのではと、あとやはりゲームですから、敵と戦って強くなっていくシステムも必要なんですが、それも現実に即したリアリティのあるものにしたい…。その両方を満たしていたのが、偶然にも「パラサイト・イヴ」だったというわけです。ですので、最初から何かの原作を素材に、ということではなかったんですよ。

懐かしく新鮮でもあったゲーム版物語

ストーリーに関しては、プロジェクト立ち上げ当初に僕の方でアウトラインを書かせてもらったんですが、最終的に残った部分もけっこうあって、すごく懐かしい気分になりました。「ありがとう、生かしてくれて」みたいな(笑)。その反面、アレンジされてる部分も多くて新鮮な感じもしました。この辺はキャラクターデザインの野村哲也の味が出てると思いましたね。特にキャラクター設定の肉付け部分に関してなんですが、ＡｙａとＥｖｅの関係なんかは、当初の設定から劇的に変わりましたから。まあ、具体的な内容は実際にゲームをやって確認して欲しいんですが、彼はストーリーについて口を突っ込んでくるタイプなので、監督の時田にいろいろ提案したみたいですね。野村はどうしてもイラストの方でクローズアップされがちですけど、プランナーとしても優秀なんですよ。

ちなみに舞台をニューヨークにしたのは、クリスマス・イヴから始まる物語にしたかったからです。同じアメリカでも西海岸だとクリスマスのイメージってないじゃないですか、雪もほとんど降らないですし。それでアメリカの有名なクリスマスの風景というと、ロックフェラー・センターのクリスマス・ツリーかなということで。あとセントラル・パークに動物園があるんですが、街中に公園があってそこに動物がいる都市って、世界にあまりないんです。このゲームではモンスターとして動物の変形が出ますから、そうした面でもニューヨークは都合がいいんです。

実はあまり深くなかったＡｙａの名前の由来

キャラクター関係でいえば、Ａｙａの名前とか前田とダニエルの原形も僕の方で考えました。でもキャラの名前はけっこう単純な理由で付けたのもあって…。Ａｙａの名前も響きが良いので決めたんです。というかゲームでは最初のところでプレイヤーの好きな名前に変えられるので、ストーリーを書く上での名前はあまり意味を成さないんですよ。だから何でもいいやと思ってＡｙａにしたんですが、よく考えたら雑誌とか広告には全部この名前で出ちゃうんですよね(笑)(実はＡｙａという名前は、坂口氏の愛娘・綾ちゃんからきているとの説が有力)。ダニエルも黒人のCGスーパーバイザーにダーネルというのがいるんですけど、彼の名前をそのまま取ってきてる。結局これも最後まで残っちゃいましたね、途中で「変えてね」って言ったのに(笑)。

キャラクター自体の設定にもいろいろありまして。前田の設定は典型的な日本人タイプ。Ａｙａに惚れて

僕らがめざす新しいゲームの方向性 そのひとつの答えが「P・E」なんです

坂口博信

HIRONOBU SAKAGUCHI

●制作現場を訪れた瀬名氏に、ゲームについて語る坂口氏。1997年11月、スクウェア・制作現場にてのツーショット

いるんだけど、でも口に出して言えない。日本人って「好きだ」ってけっこう言えないじゃないですか。アメリカ人はバーっと言いますし、イタリア人は好きじゃなくても好きだって言いますから(笑)。そこらへんを対比で見せたいというのがありまして。だからプレイヤーは、前田の言動を見て「何で好きって言わないんたろう」って思ったはずなんですよ。それも面白いかなと。普通だと可愛いキャラがいてプレイヤーが気に入ると、その娘がイベントの途中で「好きよ」なんて言ってくれてうれしくなるんですけど、今回はちょっとヒネた感じでいこうと思ったんですね(笑)。

あとメリッサの設定については、僕自身の体験から生まれたものでして、学生の面接をやる関係上、毎年ニューヨークへ行ってたんですが、その際に必ずブロードウェイでミュージカルを観てたんですよ。で、それがすごく面白かった。ならせっかくニューヨークを舞台にするんだから、できれば舞台が「オペラ座の怪人」的なもので、女優が気が狂う話にしたいと。芝居でやってるのか、本当に狂ってるのか分からない状況からうまく入っていければ、ストーリーとしても面白いものができると思ったわけです。

スクウェアUSA発の新規タイトルにも期待

今回「パラサイト・イヴ」で培った映像技術は、当然ほかのスクウェア作品にも反映させていきます。次の作品では本当に「ウッソー」となるような映像でいきますから(笑)。もちろんシネマティックRPGの続編も考えてますので、こちらの方もご期待ください。

スクウェアUSAの今後の動きとしては、「パラサイト・イヴ」が終わった後に「ファイナルファンタジー」の続編を作る予定です。その後の構想としては、ハワイで作っているフルCG映画が終了した後にそのタイトルをプレイステーションで出すと、おそらく次のマシンが出るタイミングになるかもしれないということで、さらにその続編はゲーム制作チームと映画制作チームを合体させて作ろうと思っています。あとはハリウッドのスタッフの中から、いくつかゲームの企画が上がっているので、そこから何かを新規タイトルとして出すかもしれませんね。

この作品から新しい何かを感じて欲しい

「パラサイト・イヴ」は最初はストーリー重視で2周目以降でゲーム性を突き詰めるというコンセプトで制作したひとつの意欲作です。そういう意味では長く遊んでもらえる作品になったと思いますし、新しいゲームスタイルを感じてもらえたことでしょう。今回は、ハリウッドのスタッフと組んで何か新しいことをやろうというコンセプトから始まったんですが、まだ第1弾ということで僕らが思い描いている最終地点までは到達していません。今回は見るだけだったCGムービーも、次のマシンが出る頃には、あれに近いものを実際に操作できるようになると思いますしね。だけどユーザーの皆さんが、僕たちスクウェアが「何か新しいことをやろうとしてる」ということを「パラサイト・イヴ」を手にして感じてくれれば、今回の目的は達成できるのではと。とにかく今後も、その時できる最高の技術を駆使して新しいゲームを皆さんに提供していきたいと思ってますので、期待していてください。

STAFF OF "parasite EVE"

PRODUCER
Hironobu Sakaguchi

ORIGINAL NOVEL
Hideaki Sena

CONCEPT
Hironobu Sakaguchi

STORY
Takashi Tokita

MAIN CHARACTER DESIGN
Tetsuya Nomura

MAIN PROGRAMMER
Hiroshi Kawai

EVENT DESIGN
Ryota Toyama
Motoharu 'MOCCHI' Tanaka
Matt Coohill
Byron Jelden
Charles Pinady

DESIGN ASSISTANT
Nozomu Yamagishi

EVENT SYSTEM PROGRAMMER
Thomas Shih-Ta Peng

DIALOGUE PROGRAMMER
Takayuki Niwa

EVENT COMPILER PROGRAMMER
Caleb Howard

3D PROGRAMMER
Han Jong Lee

BACKGROUND INTERACTION PROGRAMMER
Thomas Shih-Ta Peng

DATA CONVERSION
Charles Pinady

BATTLE DIRECTOR
Yoshihiko Maekawa

BATTLE MAIN PROGRAMMER
Takayuki Niwa

BATTLE CREATURE SCRIPT
Yasushi Kurosawa
Masahiro Kataoka

BATTLE DESIGN
Scott Compton
Yoshiro Akata

BATTLE CREATURE PROGRAMMER
Tadamichi Obinata

BATTLE EFFECT DIRECTOR
Shinichiro Okaniwa

BATTLE EFFECT PROGRAMMERS
Tsuyoshi Sonoda
Tatsuya Yoshinari

BATTLE EFFECT GRAPHICS
Manabu Daishima
Hiroyuki Ikeda

MENU DESIGN
Motoharu 'MOCCHI' Tanaka

MENU PROGRAMMER
Yasuo Kuwahara

MENU GRAPHICS
Mieko Hoshino
Shinichiro Okaniwa

MANHATTAN MAP PROGRAMMER
Tatsuya Yoshinari

MANHATTAN MAP ANIMATORS
Ryotaro Takahashi
Darnell Williams

CG MOVIE PROGRAMMER
Shawn Taras

CHRYSLER BUILDING PROGRAMMER
Shawn Taras

3D CHARACTER DIRECTORS
Hiroshi Arai
Tomohiro Kayano

MAIN CHARACTER MODELING
Hiroshi Arai
Tomohiro Kayano

MAIN CHARACTER TEXTURE
Kazuhiro Okawa

MAIN CHARACTER DESIGN ASSISTANT
Fumi Nakashima

SUB CHARACTER & CREATURE DESIGN
Kuniharu Takeuchi

SUB CHARACTER MODELING & TEXTURE
St.John Colon

CREATURE MODELING
Yoshio Yamakawa
Takanari Tajima
Kyle Kirby
Tatsuya Kando

CREATURE TEXTURE SUPERVISOR
Akira Fujii

CREATURE TEXTURE ASSISTANT
Yongki Yoon

3D ANIMATION DIRECTORS
Tatsuya Kando
Hiroshi Arai

3D ANIMATION
Kuniharu Takeuchi
Manabu Inokuchi
Masateru Suzuki
Kyle Kirby
Hiroyuki Hamada
Go Kikuchi
Makoto Yagishita
Tatsuo Heianzan
Mari Miyamoto

MAP DIRECTOR
Motoharu 'MOCCHI' Tanaka

MAP ILLUSTRATION
Tetsuya 'T2' Takahashi
Takayuki Odachi
Cecil Hong-sik Kim
Bela Brozsek

MAP DATA DESIGN
Sangwoo Peter Hong
Richard Semple
Shawn Taras
Rob Jones
Charles Pinady
Michael Miller

MAP RETOUCH
Bela Brozsek
Cecil Hong-sik Kim
Yongki Yoon
Shin Nagasawa
Hideaki Morita
Junnosuke Kanazawa
Bradford Mar

●CG MOVIE USA SECTION
SQUARE USA LA STUDIO

CG SUPERVISORS
Lisa Foster
Bruce Jurgens
Caleb Owens
Sharon Packer
Jennifer Pearce
Neville Spiteri
Peter Warner
Caleb Weissberg
Darnell Williams

CG MOVIE & MAP 3D ANIMATORS
Jeanne Anderson
Shawnalee Anderton
Holly Bloom
Virginia Bowman
John Burk
Renee chamblin
Kay Cloud
Diane Cooper
Francisco Cortina
Gregory Ecklund
Petra Evers
Lori Gilmour
Michael Hobbs
Sangwoo Peter Hong
Kseniya Hoppe
Nicholas Hoppe
Erik Jamison
Yukari Kaneko
Deborah Kaufman
John Lally
Mark Lambert
Michael Latschislaw
Thomas Lee
Kimberly Liptrap
Tom Lynnes
Rick Makoul
Richard Matsushita
Michael Miller
David Nix
Daniel Oken
Andrew Paquette
Eric Pavey
Behrooz Roozbeh
Richard Semple
Geri Smith
Dortha Starling
Tim Teramoto
Robert Yang
Jason Yanofsky

STORYBOARDS
Cecil Hong-sik Kim
Ira Gilford
Darren Gilford

●CG MOVIE TOKYO SECTION

CG SUPERVISOR
Satoshi Tsukamoto

CG DIRECTOR
Hitoshi Sasaki

CHARACTER SUPERVISOR
Tomohiro Kayano

MODELING
Hiroyuki Honda
Koji Kobayashi
Hiroshi Kuwabara
Norihiro Takami

STORYBOARD
Masashi Ikeda

STORYBOARD COORDINATOR
Ikuo Sato(Studio Guzzelle,Inc.)

MANAGEMENT
Kenji Takemoto

CG MOVIE TECHNICAL SUPERV
Kazuyuki Hashimoto

CG MOVIE EDITOR
Toshiyuki Momose

SYSTEMS DIRECTOR
Koichi Ise

SOUND PROGRAMMER
Minoru Akao

SOUND ENGINEERS
Teruaki Sugawara
Dan Kollmorgen
Motoko Watanabe

SOUND EFFECTS
Yoshitaka Hirota
Junya Kuroda
Shojiro Nakaoka
Kazumi Mitome
Jun Nakamura
Yoshikuni Nakamura
Makoto Ise

MOVIE SOUND
Eiji 'AJ' Nakamura
Chiharu Minekawa
Yoshitaka Fujita

MOVIE SOUND SUPERVISOR
Tak Ogawa

SOUND EFFECT RECORDING ENGINEER
Masayoshi Okawa

MUSIC
Yoko Shimomura

PUBLICITY
Koji Nonoyama
Noriko Watanabe
Saori Nakajima
Mika Onishi

PRODUCTION MANAGERS
Shin-ichiro Kajitani
Naoko Kanai

MANAGEMENT
Junichi Yanagihara
Akio Sakai
Jun Aida

EXECUTIVE PRODUCERS
Tetsuo Mizuno
Tomoyuki Takechi

DIRECTOR
Takashi Tokita

MUSIC DATA

'Se Il mio amore sta vincino'
-Eva' s Aria-
DIVA:Judith Siirila

'Sleepers wake! loud sounds the warning'
Original Score Written by J.S.Ba
from 'KANTATE NR.140 BWV 14

'Somnia Memorias'
WORDS & MUSIC BY Yoko Shimomura
VOCAL:SHANI

RECORDING & MIXING ENGINEI
Kenji Nagashima

parasite eve

©1998スクウェア／原作：瀬名秀明／パラサイト・イヴ／角川ホラー文庫刊／キャラクターデザイン：野村哲也